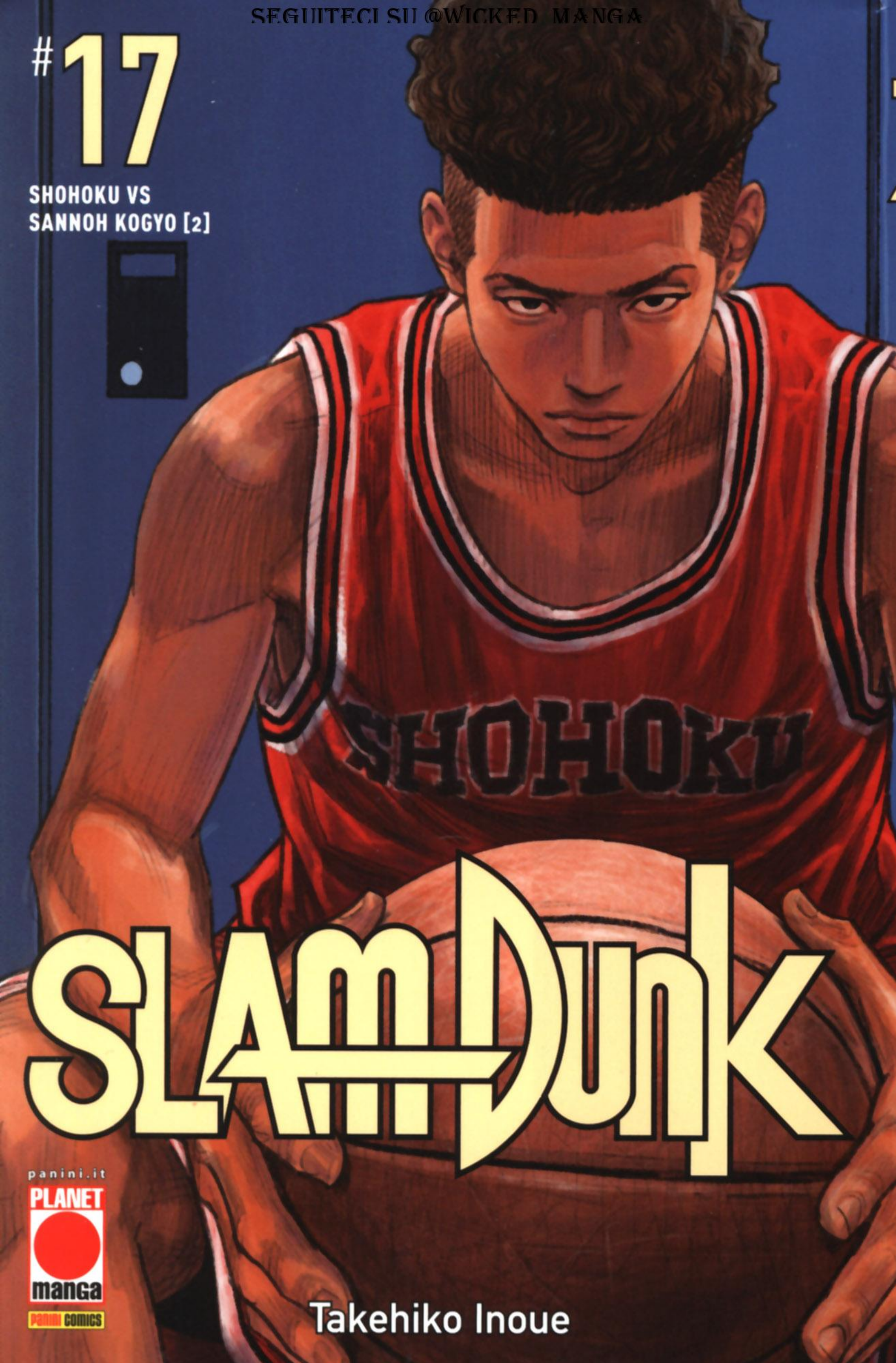
SEGUITECI SU @WICKED MANGA

#17

SHOHOKU VS
SANNOH KOGYO [2]



SLAM DUNK

panini.it

PLANET manga

panini COMICS

Takehiko Inoue

Takehiko Inoue inizia la carriera come assistente di Tsukasa Hojo nel 1988. Nello stesso anno debutta sulle pagine di *Weekly Shonen Jump* con la storia breve *Kaede Purple*, che si aggiudica il 35° Tezuka Award. Nel 1990 inizia la serializzazione di *Slam Dunk*, incontrando uno straordinario successo di pubblico e critica che lo consacra a livello internazionale. L'interesse per il basket si traduce successivamente nell'opera fantascientifica *Buzzer Beater* (1997) e nella fortunata serie *Real* (2001), dedicata alla pallacanestro in carrozzina. Nel 1998 ha inizio la pubblicazione dell'acclamata opera storica *Vagabond*, premiata nel 2000 con il Kodansha Manga Award e nel 2002 con l'Osamu Tezuka Cultural Prize.

Cover Design: Mitsuru Kobayashi (GENIALÒIDE, INC.)
© Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc.

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

#17

planet manga

#17

SHOHOKU VS SANNOH KOGYO [2]

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

PERSONAGGI
CHARACTERS

3° anno | #4 | C

Takenori Akagi

Proveniente dalle medie Kitamura. È un capitano apprezzato a livello nazionale. È tra i best 5 della prefettura. 197 cm x 90 kg.

1° anno | #11 | SF

Kaede Rukawa

L'asso della squadra, pur se del 1° anno. Uno dei best 5 della prefettura. 187 cm x 75 kg.

3° anno | #14 | SG

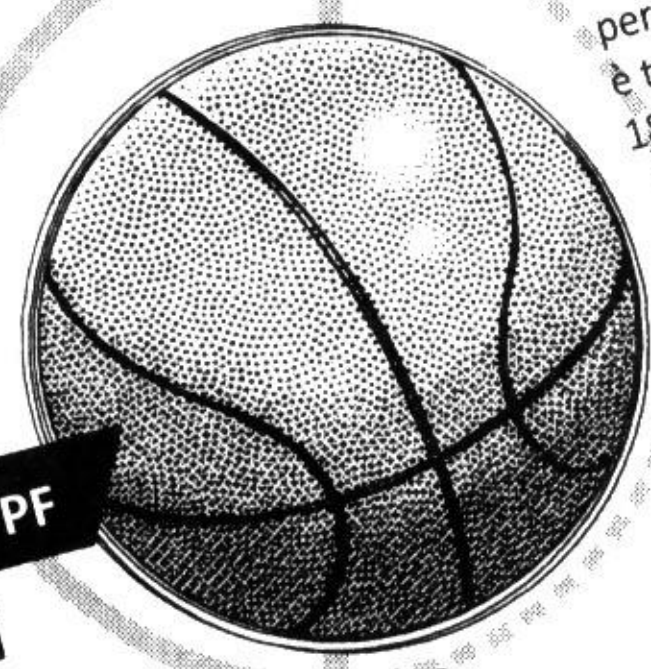
Hisashi Mitsui

Ai tempi delle medie Takeishi era stato nominato MVP. Dopo un periodo di sbandamento, è tornato in squadra. 184 cm x 70 kg.

2° anno | #7 | PG

Ryota Miyagi

Un giocatore molto abile, dotato di gran velocità. È innamorato di Ayako. 168 cm x 59 kg.



3° anno | #5

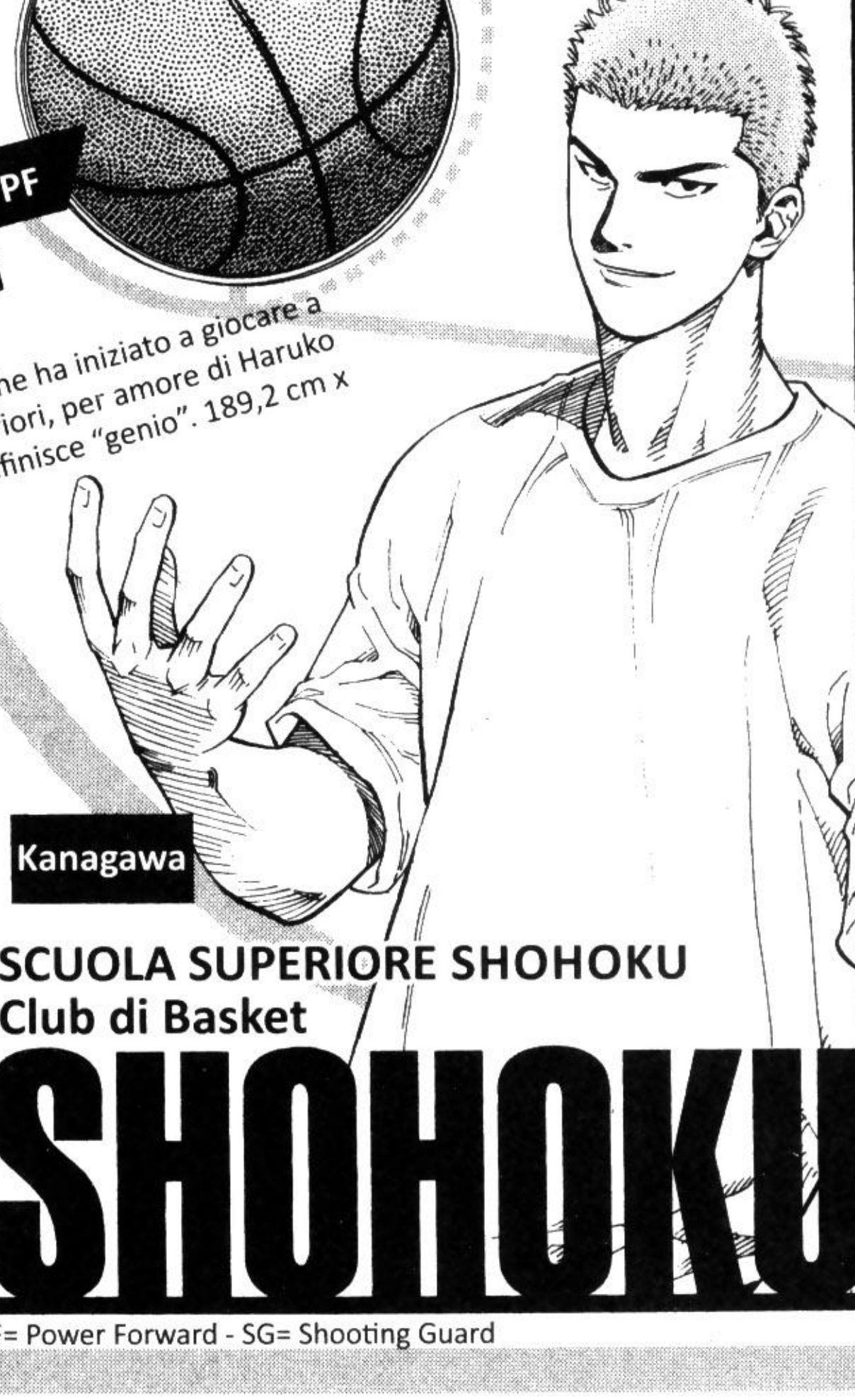
Kiminobu Kogure

La voce della coscienza dello Shohoku. Vicecapitano col ruolo di supervisore.

1° anno | #10 | PF

Hanamichi Sakuragi

Un principiante che ha iniziato a giocare a basket alle superiori, per amore di Haruko Akagi. Si autodefinisce "genio". 189,2 cm x 83 kg.



2° anno | Manager

Ayako

Sostiene la squadra dietro le quinte. Premurosa come una sorella maggiore.

Coach

Mitsuyoshi Anzai

Ex famoso allenatore del mondo universitario. Adesso è un bonaccione.

Kanagawa

SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* C= Center - SF= Small Forward - PG= Point Guard - PF= Power Forward - SG= Shooting Guard

SANNOH

SCUOLA SUPERIORE RYONAN
Club di Basket

Akita

#15

Mikio Kawata

Di carattere debole, fratello minore di Masashi. Altezza: 210 cm.

3° anno **#7** **C**

Masashi Kawata

Un elemento importante capace di giocare nel ruolo di centro, ala piccola e ala grande.

3° anno **#4** **PG**

Kazunari Fukatsu

Capitano titolare dall'anno precedente. Altezza: 180 cm.

3° anno **#5**

Masahiro Nobe

Brilla per la sua potenza e la capacità di prendere posizione.

Coach

Goro Domoto

È un tipo cauto, che non sottovaluta mai studio e strategia.

2° anno **#9**

Eiji Sawakita

L'asso entrato tra i titolari fin dal 1° anno.

3° anno **#8**

Satoshi Ichinokura

La sua specialità è la "difesa a ventosa". L'uomo della resistenza.

Archiviata la prima partita e guadagnata la prima vittoria nell'inter-high, lo Shohoku si prepara a una sfida colossale nel secondo turno: l'avversario, infatti, è il Sannoh Kogyo, il re del basket liceale giapponese. La squadra vincitrice di ben tre campionati nazionali di fila vanta giocatori d'eccezione, un allenatore che non lascia nulla al caso e una formazione così amata dal pubblico da mettere in soggezione chiunque, inclusi Akagi e compagni. La tensione è paralizzante, ma il coach Anzai, con astuzia, trova le parole giuste per riportare i suoi ragazzi in uno stato mentale positivo. Il match ha infine inizio e lo Shohoku dà subito prova di carattere, prima con le imprevedibili giocate di Ryota e Hanamichi, poi con una serie di triple messe a segno da un Mitsui in grande forma. Il team di Kanagawa guadagna così punti importanti e si porta in vantaggio. Tuttavia, il Sannoh non si lascia intimorire e passa al contrattacco mantenendo il sangue freddo. L'asso Sawakita, stella del basket delle superiori, inizia a mostrare le sue reali capacità, anche se deve fare i conti con la determinazione di Rukawa. Azione dopo azione, lo Shohoku si ritrova a sorpresa a condurre la partita, ma il "re" non intende subire ancora a lungo il gioco degli avversari e il coach Domoto decide di imprimere un nuovo corso alla sfida, rimescolando le carte.

La storia finora
STORY

1° anno

Haruko Akagi

È la sorella minore del capitano Akagi e fa il tifo per il club di basket dello Shohoku. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.

SLAM DUNK

17

CONTENTS

#229 **Big man** ---------- 5

#230 **Guerra localizzata** ----------25

#231 **Sfida di forza**----------45

#232 **Addio, Cicciobombo** ----------65

#233 **Un secondo tempo burrascoso** --85

#234 **Shohoku in trouble** ----------105

#235 **Zone Press** ----------125

#236 **Speedster**---------- 145

#237 **THE MAN**----------165

#238 **IN THE MIDDLE**---------- 185

#239 **Grosso e bravo** ---------- 205

#240 **Un brutto Shohoku** ----------225

#241 **4 POINTS**---------- 245

Questa è un'opera di finzione. Non c'è alcun collegamento con persone o gruppi realmente esistenti né con fatti realmente accaduti.

#229
Big man

WAAAAAAAH

È ENOR-MEEE!!

È ADDIRITTURA PIÙ GROSSO DEL FRATELLO... SIA IN ALTEZZA CHE IN LAR-GHEZZA!

QUELLO È IL FRATELLO MINORE DI KAWATA?!

WAAH

POIN

È MOR-BIDO...

7"3

WAAH

WAAH

210!!

È SCRITTO CHE MIKIO KAWATA, IL #15, È ALTO 210 CM!

È PIÙ GROS-SO DI BABA*!

PERSINO SAKURAGI, IN CON-FRONTO, SEMBRA PICCOLO!

WAAH

OHI OHI OHI OHI!

WAAH

LA VEDO MALE...

* SHOHEI BABA (1938-1999), MEGLIO NOTO COME "GIANT BABA", FAMOSO WRESTLER GIAPPONESE. N.D.T. E N.D.E.

WAAH

BAM

山王工高 4

WAAH

EPPURE, È ALTO 189,2 CM...

È VERO, ANCHE SAKURAGI APPARE PICCOLO VICINO A LUI!

TU SEI L'UNICO CHE PUÒ MARCARLO!!

PERÒ, NON PUOI FARTI BATTERE, SAKURAGI!

WAAH

AH!

WAAH

EHI, MIKIO, PRENDI POSIZIONE!

ARRIVA, SAKURAGI!

山王工高 15

OH!

TUMP

SCUSA, FRATELLONE.

LENTO

山王工高 15

PUSH

UH?!

SDUM

MA-
LE-
DET-
TO
BA-
STAR
...

EC-
COMI!

STUMP

...

EH
?!

4

SHOHOKU

7

山王工高

5

10

UGH!

SHOHOKU

ピ

SBATAM

ク

GRAB

山王工高

15

10

WHIRL

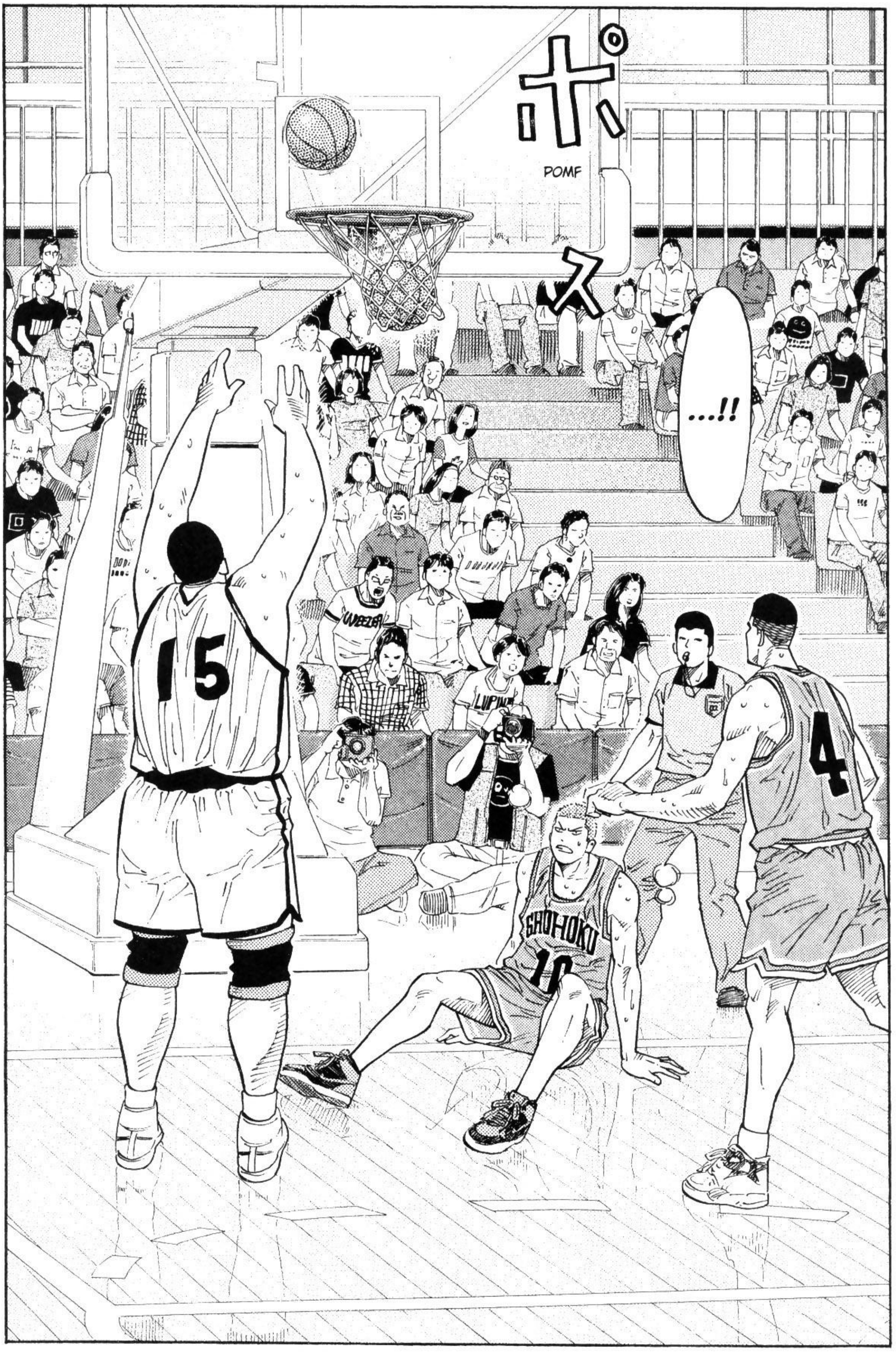
ク

15

4

4

7


POMF
...!!
15
4
SHOHOKU
10

GRUNT

COSA-A-A-A?!

CE L'HO FAT-TA!

GRANDE, GRANDE MIKIO!!

WAAH

BRAVO, MIKIO!

山王工高 15

EVVI-VAAA!!

LA PALLACANE-STRO È NATA COME SPORT CHE, DI REGO-LA, PROIBISCE IL CONTATTO FISICO.

GRRR!

10

HA RAGIONE! ERA FALLO!!

NON ERA FAL-LO?

4

MA CHE HA FATTO?!

È AMMESSA UNA COSA DEL GENE-RE?!

...IN PRATICA, UN FATTORE CHE DETERMINA IN BUONA PARTE LA VITTORIA O LA SCONFITTA DI UNA SQUADRA È PROPRIO LA SUA CAPACITÀ DI PREDOMINARE CON SPINTONI E GOMITATE.

WAAH

WAAH

PERÒ, ATTUALMENTE, DOPO PIÙ DI CENTO ANNI DALLA SUA NASCITA...

SHOHOKU

4

PER PRENDERE LA PROPRIA POSIZIONE, UN CENTRO O UN'ALA FORTE DEVONO ESSERE CAPACI DI AVERE LA MEGLIO NELLO SCONTRO FISICO.

RUSH

山王工高

15

SCUSA, FRATELLONE!

WAAH

TORNA SUBITO INDIETRO!

SEI INCREDIBILE!

FUKATSU, OTTIMO PASSAGGIO! PRECISO ALL'ALTEZZA DELLE MIE BRACCIA...

WAAH

WAAH
ANF
TUMP
ドス
山王工高
15
TUMP
ドス
WAAH
...
LA LOTTA PER LA POSIZIONE CONTRO IL #5 NOBE È TERRIBILMENTE STANCANTE, MA...
...PROBABILMENTE CON QUEL KAWATA È PERSINO PEGGIO...!
WAAH
NON SAPEVO CI FOSSE UN TIPO SIMILE NEL SANNOH ...
DOV'ERA FINORA?
WAAH
...
GULP
TI PARE FACILE?!
WAAH
SHOHOKU
10
SHOHOKU
4
NON RIESCI A FARE QUALCOSA SFRUTTANDO LA TUA VELOCITÀ E LA TUA AGILITÀ?
WAAH
CON QUELLA STAZZA, I SUOI MOVIMENTI SONO LENTI.
CON CHI CREDI DI PARLARE?!
"GORICCIO"?
STING
PIUTTOSTO, CHE MI DICI DI TE, CHE NON RIESCI NEMMENO A TENERE A FRENO QUEL GORICCIO?!

TA-DAN

NA-TURAL-MENTE!

ORA IN-SEGNEREMO A QUEI DUE FRATELLI CHI SONO I VERI DOMINATORI SOTTO CANE-STRO!!

SHOHOKU

10

LASSI

SCUSA, FRATEL-LONE!

スパコーン SLAP

EHI, STA' SVEGLIO E PRON-TO!

山王工高

FIGHT, SHOHO-KU!!

WAAAAAAH

FORZA, ANDATE! DIFENDETE QUESTA PALLA!

SÌ!

NON TI AGITARE, MIKIO!

EH?

TUMP

POMF

...

NON SPRECARE IL FIATO!

STA' ZIT-TO!

SCUSA, FRATEL-LONE!

TUMP

EH?

POMF

CHE HAI DA GUAR-DARE ?!

AH... EHM... MI DICONO SPESSO CHE HO L'ARIA UN PO' SVAM-PITA...

CON QUELLA FACCIA DA GON-ZO, POI!

A VEDER-LI DA VICINO, SONO ROSSIS-SIMI!!

CAVOLI, CHE CAPELLI ASSURDI!

TU-TUM

TU-TUM

WAAH

SISSIGNORE !!

CHILDI IL BECCO, GORICICCIO!!

SHOHOKU 10

WAAH

PRENDITI LE TUE RESPONSABILITÀ E FERMALO !!

HO AFFIDATO A TE QUEL BONZO ROSSO!

SCUSA, FRATELLONE!

CAPISCO!

AH AH AH!

CHE HAI DA RIDERE?!

山王工

WAAH

PERCHÉ HA UNA FACCIA SIMILE AL GORILLA, MA CICCIONA.

GORICICCIO ...?

SHOHOKU 10

MARCATURA DEL NUMERO 10: OKAY!

WAAH

WAAH

WAAH

SONO PRONTO!

KAWATA, NON PUOI PERMETTERTI IL LUSSO DI PENSARE AGLI ALTRI!

SICURO CHE SIA IL CASO DI PREOCCUPARTI SOLO DI TUO FRATELLO?

MH?

IN-VECE SÌ!

...

SU, IMPEGNATI DI PIÙ E ATTACCA CON TUTTE LE TUE FORZE, AKAGI!

SHOHOKU
4
山王工高
7

* IN ORIGINALE È CHIAMATO MARUO, NOME PROPRIO GIAPPONESE CHE SIGNIFICA LETTERALMENTE "UOMO TONDO", USATO IN QUESTO CASO COME SOPRANNOME COMICO. N.D.T. E N.D.E.

CICCIOBOMBO*, SAI COME VENGO CHIAMATO A KANAGAWA?

CIC-CIO-BOM-BO ...?

MA LA TUA SFORTUNA È CHE HAI SCELTO L'AVVERSARIO SBAGLIATO!

TI PERDONO PER AVERMI SPINTONATO E AVER FATTO CANESTRO, PERCHÉ, IN FONDO, È UNA SFIDA.

"SAKURAGI IL GENIO"!

15

OOOH!

SONO LIBE-RO!

EVVAI! PASSA-TEMI LA PALLA!!

UOH!

HOKI

SDUMP

SDUMP

HOKU

15

OOOH!

SONO LIBE-RO!

EVVAI! PASSA-TEMI LA PALLA!!

OHOKI

UOH!

FIIIH

... DEL NU-ME-RO 10!

... IN AT-TAC-CO ...

FALLO ...

COSA ?!

È NATU-RALE!

WAAAAAAAH

È UN FALLO OFFEN-SIVO!

QUEL #10 È COMPLE-TAMENTE FUORI DI TESTA!!

VUOI DI NUOVO FINIRE ESPUL-SO?!

IDIO-TAAA!!

PERCHÉ QUELLO DI CICCIOBOM-BO NON ERA FALLO E HA FISCHIATO SOLO ME?! NON È GIU-STO!!

MERDA...

BUUH BUUH BUUH BUUH

RATTLE

RATTLE

RATTLE

10

GRRR

SI VEDE CHE SEI "IL RE DELLE ESPULSIONI DI KANA-GAWA"!!

KAH KAH KAH KAH!

"IL GENIO", "IL RE DELLE ESPULSIONI"...

HAI UN SACCO DI SOPRANNO-MI, EH?

...!!

SHOHOKU 10

山王工高 15

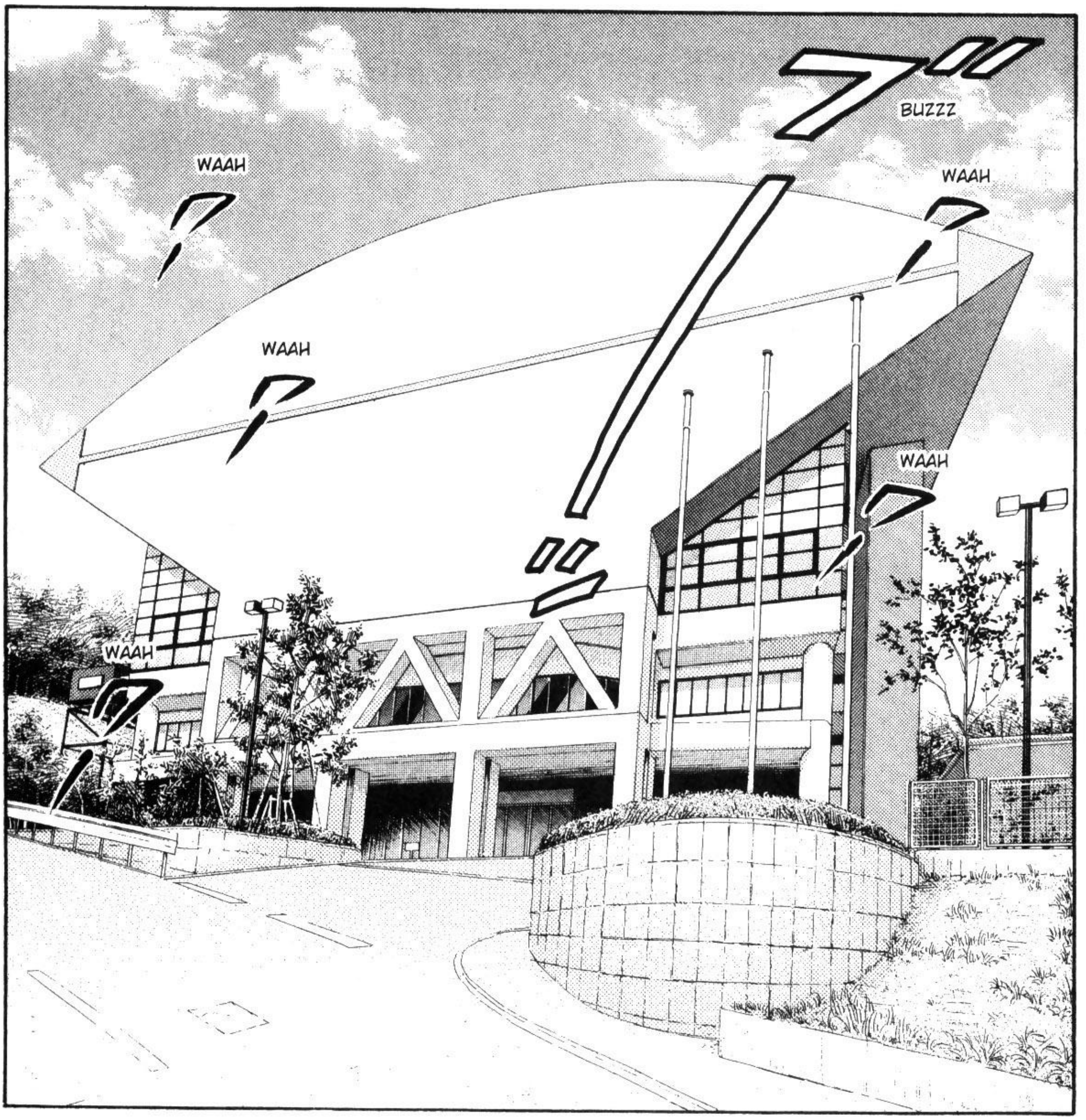
QUEL CRETINO È SENZA SPERAN-ZE.

TSK...

IL FENOMENALE BASKETMAN SAKURAGI
IL RE DEL RIMBALZO SAKURAGI
IL DOMINATORE SUPREMO DELL'AREA SOTTO CANESTRO
SAKURAGI IL TIPO TOSTO E FENOMENALE
L'UOMO IN CUI CONVIVONO ENERGIA E TALENTO
SAKURAGI L'ACCHIAPPAVITTORIA
10

SLAM DUNK

#230
Guerra localizzata



IL SANNOH KOGYO, CHE NON ERA RIUSCITO MAI A INGRANARE APPIENO FINO A QUEL MOMENTO, HA PRESO IL PRIMO TIME-OUT.

WAAH

BRAVI!

WAAH

BENE, BENE COSÌ!

POSSIAMO FARCELA!!

WAAH

INCREDIBILE... CON IL SANNOH...

...SONO IN VANTAGGIO DI 5 PUNTI!!

WAAH

GRAZIE!

STIAMO CONDUCENDO NOI IL GIOCO.

OTTIMO LAVORO!

WAAH

WAAH

PROBA-
BILMENTE
NON IMMA-
GINAVANO
CHE MITSUI
METTESSE A
SEGNO TAN-
TI TIRI...
BEN 3 SU 3!

IL
SANNOH
NON SEM-
BRA NELLA
SUA SOLITA
FORMA.

WAAH

ORA LA
MARCATURA
SU MITSUI SI
È FATTA PIÙ
STRETTA.

WAAH

GIÀ...

PFH
...

HAI
FATTO ME-
GLIO DELLE
TUE REALI
CAPACITÀ,
MICCHI!

CO-
S'HAI
DET-
TO
?!

WAAH

OK, NON
STATE
GIOCANDO
MALE!

SEMPLICE-
MENTE NON
SIETE ANCO-
RA ENTRATI
DEL TUTTO IN
PARTITA...

WAAH

È
SOLO CHE
ADESSO LO
SHOHOKU HA
LA FORTUNA
DALLA SUA
PARTE.

PURE
LE TRIPLE
DEL #14 NON
CONTINUE-
RANNO IN
QUEL MODO
FINO ALLA
FINE.

WAAH

UHM...

ALLORA
PASSIAMO
ALLA MOSSA
SUCCESSIVA.

WAAH

WAAH

...

SHOHOKU

4

11

7

SHOHOKU

HOKU

SHOHOKU

5

WAAH

USE-
REMO
TE.

EH?

WAAH

WAAH

MIKIO
...

WAAH

WAAH

EC-
COMI!

WAAH

TIN!

WAAH

SANNO

FUKATSU, PROVIAMO A CAMBIARE UN PO' LE COSE DA ADESSO, INCENTRANDO L'ATTACCO SU MIKIO!

SANNO BASKETBALL

WAAH

NON PREOCCUPARTI, MIKIO! TI BASTERÀ FARE COME NEGLI ALLENAMENTI E NON SBAGLIERAI!

TU-TUM

TU-TUM

TU-TUM

TU-TUM

S-SÌ...

MIKIO KAWATA, 210 CM, 130 KG.

GLOM

...!!

MAMMA MAKIKO

MI-KIO ...

NERVOSA

È IL FRATELLO DI MASASHI KAWATA, IL CENTRO RINOMATO IN TUTTO IL GIAPPONE.

...NELLA PROSPETTIVA DI FARLO ENTRARE TRA I TITOLARI NEL GIRO DI UN ANNO O DUE.

LA STRATEGIA DEL SANNOH ERA QUELLA DI FAR CRESCERE L'ESPERIENZA E LA FIDUCIA IN SE STESSO DI QUEL TALENTO POTENZIALE CHE GIOCAVA TIMOROSO ALL'OMBRA DEL CELEBRE FRATELLO...

IL COACH DEL SANNOH, DOMOTO, NON PENSAVA NEPPURE MINIMAMENTE ALLA POSSIBILITÀ DI PERDERE QUELLA PARTITA.

ED ERA PROPRIO DI QUESTO CHE VOLEVA APPROFITTARE L'ALLENATORE DELLO SHOHOKU, ANZAI.

CHE'EE?!

MH?

QUE...

MH?

MI SCUSI SE MI PERMET-TO...

QUESTO NON È TROPPO RISCHIOSO, COACH?

È TROPPO PRESTO PER UN AZZARDO SIMILE!

MI OP-PON-GO.

UH UH UH ...

UH

UH

UH

CHIUDETE IL BECCO, MISERE COMPARSE CHE NON SIETE ALTRO!

UH

UH

TA-DAAAN

ORMAI ANCHE TU SEI UNA DELLE ARMI DELLO SHOHOKU!

SAKURAGI, RICORDI QUELLO CHE HAI FATTO DURANTE IL TUO DURO RITIRO, VERO?

NON È UN AZZARDO, È UN PIANO ATTENTAMENTE CALCOLATO.

10

OVVIO, VECCHIO! E DOPO SONO PURE MIGLIORATO ANCORA!

M-MA...!

EHI, TU! NON ASCOL-TI?!

HAI SEN-TITO, VERO ?

SEN-TITO ?

HAI SEN-TI-TO?

...!!

* SPIRITO ARDENTE MICCHAN

WAAH

SÌ...

QUAL-COSA... PIÙ O MENO...

WAAH

SIETE RIUSCITI A SENTI-RE...?

Ta

WAAH

LO SHOHO-KU CI SA FARE, EH?

C'È MAI STATA UNA SQUADRA CHE ABBIA MANTENUTO IL VANTAGGIO SUL SANNOH FINO A QUE-STO MINUTO?

WAAH

BE', ALMENO COSÌ LA PARTITA SI È FATTA INTERES-SANTE!

WAAH

"ATTAC-CARE...

Shohoku
(Kanagawa)

WAAH

Sannoh Kogyo
(Akita)

"...INCEN-TRANDOSI SU HANA-MICHI"...?

WAAH

SU, VAI, MIKIO!

WAAH

S-SISSI-GNORE!

WAAH

SÌ!

FUKA-TSU, MATSU-MOTO!

NON APPENA CI SARÀ UNO SPIRAGLIO, ANDATE CON UN ATTACCO RAPIDO!

TIN!

NON SARÀ UN PO' TROPPO PRESTO PER LUI ?

KA-WA-TA ...

AIUTA TUO FRATEL-LO!

BUZZ

SI RICO-MINCIA!

WAAH

FORZA, ANDIAMO! SEGUITEMI, RAGAZZI!!

TA-DAN

E CHE MI DICI DEL ROSSO, ZIETTO?

MH?

...

UHM...

WAAH

WAAH

ASCOLTA, HIROSHI. ANCHE QUEL MIKIO KAWATA È DEL PRIMO ANNO COME TE.

L'ANNO PROSSIMO E QUELLO DOPO SICURAMENTE RAPPRESENTERÀ UN GIOCATORE DEGNO DI ESSERE CONSIDERATO TUO RIVALE.

WAAH

WAAH

DI NUOVO MIKIO IN POST ALTO*!

WAAH

WAAH

IL SANNOH HA INTENZIONE DI ATTACCARE CON MIKIO PER UN PO'.

STUMP

GUAAH!

* POST ALTO: METTERSI NEI PRESSI DEL CANESTRO E PRENDERE POSIZIONE IN MODO CHE SIA PIÙ FACILE RICEVERE I PASSAGGI.

STA ANCORA CERCANDO DI OPPORSI A QUEL LOTTATORE DI SUMO SOLO CON LA FORZA.

QUEL CRETINO...

EH? MA, SE NON LO BLOCCA, QUELLO SI SPINGE FIN SOTTO CANESTRO!

QUESTO È VERO...

E A QUEL PUNTO GLI BASTA GIRARSI PER SEGNARE FACILMENTE...

IDIOTA.

MA A CHE SERVE USARE LA FORZA CONTRO UN AVVERSARIO FORTE?

...

STRUSH

QUESTA PRESSIONE DELLE SPALLE E DEL FONDOSCHIENA...

UGH...

SPING

UFF...

SPING

NON POSSO FARMI BATTERE!

WHIRL

15

SHOHOKU

10

BENE, LA PALLA È FILTRATA!

GRASP

山王工高

15

SHOHOKU

10

LOTTA LOVE

È GIÀ SOTTO CANESTRO!

WAAAH

YUPPI!

BYAKUREN!!

FLAPP

WAAAAAAH

FORZA, FORZA, MIKIO!

BRAVO, BRA-VOOO!

BENE!

GRANDE MIKIO!!

QUELLO NON È FALLO. LA COLPA È TUA CHE GLI FAI PRENDERE LA POSI-ZIONE!

WAAH

GORI, MA È AMMESSA UNA COSA SIMILE?!

NON LA-SCIARTI SPO-STARE!

MI STA SPINGENDO CON LA SCHIENA!!

DANNAZIONE!!

CON-TINUA COSÌ!

NON DEVI AVERE PAURA DI NULLA!

WAAH

Shohoku (Kanagawa)	12:41	Sannoh Kogyo (Akita)
WAAH 43	SEIKO 1ST	46

SÌ!

NON PREOC-CUPARTI, SAKURAGI! L'IMPOR-TANTE ORA È CONTRAT-TACCARE!

LO SO!

...SONO IO IL FULCRO DELL'AT-TACCO!

DOPO-TUTTO...

SWUSH

MIYA-GI!

SONO PREOC-CUPATO... SONO MOLTO PREOC-CUPATO...

GLOM

COACH, PERCHÉ INCENTRA-RE L'AT-TACCO SU QUELL'IM-BECILLE?

SKREK

GRAB

MH?

* CAMPIONATO NAZIONALE INTERSCOLASTICO DI PALLACANESTRO DELLE SCUOLE SUPERIORI

...!!

SCRII

平成 年度 全国高等学校総合体育大会
第 回 全国高等学校バスケットボール
全国高等学校体育連盟 (財)日本バスケットボール協会 広島県広島市教育委員会

SHOHOKU 14 8 10 15

GNICK

ZZ

SE IL PROFESSOR ANZAI DICE DI AVERE FIDUCIA IN LUI...

...ALLORA CREDERÒ ANCH'IO...

GRUNT

LO SHOHOKU ...

...HA RINUNCIATO A VINCERE ?!

SAKURAGI È...

...IL POST PLAYER ?!

GRAB

...CHE SAKURA-GI POSSA DIVENTARE UN'ARMA DELLO SHOHOKU!

SHOHOKU 10

5

IL PAS-SAGGIO È FIL-TRATO!

QUESTA È UNA SPECIE DI GUERRA LOCALIZ-ZATA.

...

IN ALTRE PAROLE, AN-CHE SE C'È DIFFERENZA DI CAPACITÀ, SI SFIDA IL NEMICO FOCALIZZANDO-SI SULL'UNICO PUNTO DOVE SI È SICURI DI RIUSCIRE A VINCERE.

GLOM

HM

EH?

NON INTEN-DERÀ MICA...

IL PUNTO DOVE SI È SICURI DI VINCERE...?

...HANAMICHI SAKURAGI ?!

NELL'UNO CONTRO UNO CON IL MINORE DEI KAWATA...

...DI CERTO È SAKURAGI.

...!!

Ta.

...

LUI PUÒ AVERE LA MEGLIO.

PEU-!
L'ACCHIAP-PAVITTORIA SAKURAGI
SAKURAGI, COLUI PER CUI LA VITTO-RIA È TUTTO
SAKURAGI, L'UOMO DISPO-STO A USARE QUALUNQUE MEZZO PER VINCERE
SA-KU-RAGI, L'UOMO CHE NON ACCETTA LA SCON-FITTA
SAKURAGI, COLUI CHE AMA LA VITTORIA PIÙ CHE MAN-GIARE TRE VOL-TE AL GIORNO

SLAM DUNK

Sfida di forza

FINAL-MENTE SEI MA-TURATO UN PO', VECCHIO!

COME COACH, INTENDO.

はっ AH

はっ AH

は AH

UN ATTACCO INCENTRATO SUL SOT-TOSCRITTO, EH?

UH?

IN BASE A QUANTO SAP-PIAMO ADESSO, SOTTO QUALI ASPETTI KAWATA JUNIOR È SUPERIO-RE?

...E POI LA SUA STATU-RA.

SONO LA POTENZA CON CUI TI SPINGE SENZA PRO-BLEMI FINO A SOTTO IL CA-NESTRO...

IL MIO TALEN-TO IN-NATO... AND...

UHM...

ALLORA, QUALI SONO GLI ASPETTI IN CUI TU PUOI BAT-TERLO?

IO INTEN-DEVO ...

GHIGN

...IL CORAGGIO E LA DETERMINA-ZIONE... E POI IL BEL VISO... IN PRATICA, LO SURCLAS-SO IN TUT-TO!

...LA QUANTITÀ DEI MOVIMENTI.

...LA VELOCITÀ DEI MOVIMENTI E...

SOLTANTO QUESTO ...?

...!!

WAAH

WAAH

...

WAAH

WAAH

#231 Sfida di forza

WAAAH

OH!

DOPO ESSERE STATO FREGATO DA MI-KIO...

...IL BONZO ROSSO VA AL CONTRAT-TACCO?!

SKRAK

WAAH

IN EFFETTI, È UN AVVER-SARIO ALTO 20 CM PIÙ DI SAKURAGI, MA...

WAAH

WAAH

...DEI MOVI-MENTI, EH?

LA QUAN-TITÀ E LA VELOCITÀ...

AH!

GRAB

GULP

HOP!

...ORA CHE CI PENSO, SAKURAGI VENI-VA SEMPRE BEF-FATO DA RYOTA, CHE È 20 CM PIÙ BASSO DI LUI.

BAM

AHI

È PROPRIO QUELLO CHE DEVE FARE SAKURAGI!

GIUSTO... ORA CAPI-SCO!

PERÒ, TI AVVERTO, IO NON PENSO DI ESSERTI INFERIORE NEPPURE NELLA FORZA!

CORAGGIO, SFIDALO IN VELOCITÀ, SAKURAGI !!

WAAH

CICCIOBOMBO, DOPO AVERMI BUTTATO A TERRA DUE VOLTE, SICU-RAMENTE CRE-DI DI ESSERE POTENTE...

WAAH

NON PARTI-COLAR-MEN-TE...

WAAH

WAAH

BRILL

IO TI VINCERÒ PURE IN POTENZA !!

!

5

10

ス FLIP

ス FLIP

ス

FLIP

...

UOH!

STUMP

SFIDA DI FORZA!!

AAAAH?!

FIFIFIIIH

INFRAZIONE DI PASSI.

GASP

COSA?! NON POSSO NEPPURE STRISCIARE I PIEDI PER TERRA?!

< 3 < 3

WHIRL WHIRL

SBAGLIO, O POCO FA HAI URLATO UNA COSA DEL TIPO "SFIDA DI FORZA"?!

CHE STAI COMBI-NANDO, IDIOTA?!

SWIP

NON HAI CAPITO QUELLO CHE TI HA DETTO IL COACH?!

...

SADHOKU

SDONK

DEFI-CIENTE!

È OVVIO CHE NON PUOI!!

UGH...

...

CLAP CLAP

WAAH

WAAH

SU, NON PREN-DER-TELA! IMPE-GNATI NELLA DIFESA!

WAAH

WAAH

COME PENSAVO, LA TATTICA DEL SANNOH È QUELLA DI PRESSARE CON MIKIO!

SFRUTTERANNO FINO IN FONDO IL MISMATCH!

WAAH

PUSH

PUSH

FATTI SOTTO!!

STRUSH

TI MOSTRERÒ CHI DI NOI DUE È PIÙ FOR... GWOH!

PUSH

UGH...

山王工高

15

DEVI PASSARGLI DAVANTI!!

NON IMPARI MAI LA LEZIONE?!

AAAH! BRUTTO STUPIDO!

山王工高

4

ECCOMI!

TSK!

あ あ

AAAAH

CHE CRETINO ...

SONO SOTTO CANESTRO! SI RIPETE SEMPRE LO STESSO SCHEMA!

!!

STOP

NO

GNICK

UH ...

IL FRA-TEL-LO?

PAM

OOOOOH !!

GRAB

山王工
15

COSA ?!

SEGUITECI SU @WICKED_MANGA

SBAM

NON È ENTRA-TAAA!

AH!

AAH! HO SBA-GLIATO!!

山王工高 15

山王工高 7

!!

KAWATA...

L'HA MESSA DENTRO !!

7

SDRUM

SEIKO

1ST

Sannoh Kogyo
(Akita)

UAAAAAH!!

IL DISTACCO SI È RIDOTTO A 1 PUNTO!

FINALMENTE HANNO RIMONTATO!!

WAAAAAAAAH

SEI INCREDIBILE!

SCUSA, FRATELLONE!

INVECE DI SCUSARTI, TORNA INDIETRO!!

山王工高

15

UOOOOOOOOH

VAI, VAI, SANNOH!

FORZA, FORZA, SANNOH!

CON L'INGRESSO DI MIKIO, LE SORTI DELLA PARTITA SONO CAMBIATE!

DAI! SE IL SANNOH CONTINUA COSÌ E RIBALTA IL RISULTATO, HO LA SENSAZIONE CHE POI ANDRÀ AVANTI COME UN TRENO!

VAI, VAI, SAN-NOH!

FORZA, FORZA, SANNOH!

SAZOI!

HOOOOOOOOH

SAZOI!

SAZOI!

SAZOI!

UGUH...

SAZOI!

CHE SUCCEDE?!

LO SAPEVAMO, MA...

...SIAMO I CATTIVI, EH?

COME PENSAVAMO, NOI...

SAZOI!

ANF!

SAZOI!

ANF!

ANF!

WOOOH

COS'HANNO DA ESSERE COSÌ CONTENTI?

TSK...

...

DUNQUE ESISTE DAVVERO UN AVVERSARIO CHE HANAMICHI NON PUÒ BATTERE CON LA FORZA...

WAAH

NERVOSO

MI SONO RIPOSATO ABBASTANZA, COACH.

...

A-SPETTA!

QUELLO STUPIDO NON HA PROPRIO CAPITO CHE TIPO DI PARTITA SIA QUESTA!

SHOHOKU

4

14

...

ANF!

WAAH

WHUP

...

ANF!

WAAH

CREDO CHE, COME POTENZA FISICA, TU NON SIA INFERIORE NEPPURE A UOZUMI.

PUSH

PIEGA LE GAMBE!

SHOHOKU 4

SHOHOKU 10

UGH...

CO-SA?

TIENI IL BACINO TROPPO ALTO.

È INUTILE CHE CERCHI DI SEMBRARE PIÙ GROSSO, NON LO SARAI MAI PIÙ DI LUI.

PER CASO ...

...HAI DIMENTICATO CON CHI FAI PRATICA OGNI GIORNO SOTTO CANESTRO?

...!!

SHOHOKU

10

4

NEPPURE IN UN CONFRONTO DI FORZA!

NON DEVI LASCIARTI BATTERE...

AH!

GRAB

TUTTAVIA, IL PASSAGGIO DA MITSUI A SAKURAGI VIENE PREVISTO E INTERCETTATO...

UGH!

STUMP

"PIEGA LE GAMBE!"

ICHINOKURA HA UNA PRONTEZZA DI RIFLESSI INCREDIBILE!

WAAAH

FORZA, ORA RIBALTATE IL RISULTATO!

QUEST'IDIOTA È CAPACE DI FARE UN'UNICA MOSSA...!

ECCOLO DI NUOVO!

INDIETREGGIA SPINGENDOMI FIN SOTTO CANESTRO, RICEVE UN PASSAGGIO, SI VOLTA E TIRA.

ORA CHE CI PENSO, DA QUANDO È ENTRATO IN CAMPO, HA FATTO SEMPRE LA STESSA COSA...

AH!

ASPETTA!

COSÌ, SAKURAGI! ABBASSA IL BACINO!

TIENI PIÙ BASSO IL BARICENTRO!

È DIVENTATO PIÙ PESANTE...?

MH?

SE LA MIA IPOTESI È CORRETTA...

OOH?!

PUSH

DUNQUE TU...

STA ANCORA RESISTENDO SENZA LASCIARSI SPINGERE INDIETRO!

ANCHE I SUOI COMPAGNI NON GLI PASSANO LA PALLA FINCHÉ CICCIOBOMBO NON ARRIVA VICINO AL CANESTRO.

UOOOOOOH

NON SI MUOVE DI UN PASSO?

HA UNA FORZA TALE DA COMPETERE CON UNO DI 130 KG COME MIKIO!

P-PAZZESCO!!

UOH...

OH...

...RIESCI A TIRARE SOLO QUANDO SEI SOTTO IL CANESTRO, EH?

ピト

GULP

!

IN QUANTO A POTENZA, HANAMICHI NON È INFERIORE A NESSUNO!

COME PENSAVO...

PUSH

UGH... PERCHÉ?!

PUSH

SE SEI CAPACE DI SEGNARE SOLO VICINO AL CANESTRO, ALLORA NON SAI COSA FARE QUANDO SEI LONTANO!

LO SO BENE, CICCIOBOMBO!

ANCH'IO, IN PASSATO, ERO COSÌ!

PUSH

NON TI SMUOVI PIÙ NEPPURE DI UN MILLIMETRO!

PUSH

PERCIÒ NON TI LASCERÒ PIÙ PASSARE!

PUSH

SLAM DUNK

WAAAAAAAH

NON SI LASCIA SPINGE-RE!

PUSH

GNICK

SAKURAGI NON AR-RETRA PIÙ NEMMENO DI UN PASSO!

#232

Addio, Cicciobombo

L'HO VISTO IN UN VIDEO!

HANAMICHI SAKURAGI... COME PEN-SAVO, SEI UN TIPO FUORI DAL COMUNE!

WAAH WAAH

IN QUEL MOMEN-TO, AD AYAKO...

WAAH WAAH

...È VENUTO IN MENTE IL MURO OPPOSTO DA TAKANOHANA*, SUL BORDO DEL RING, ALLA PRESSIONE DELL'AVVER-SARIO.

NONO-STANTE UNA TALE DIFFERENZA DI STAZZA!

OOOH! STRAOR-DINARIO!!

WAAH

HA UNA FOR-ZA ECCE-ZIONALE NELLE GAMBE!

È INA-MOVIBI-LE!!

WAAH

* IL FAMOSO LOTTATORE DI SUMO GIAPPONESE KENSHI TAKANOHANA (1950-2005). N.D.T.

UUUGH...

AR-RENDITI, CICCIO-BOMBO!

EHI, MIKIO! SE NON CI RIESCI, ALLORA LEVATI SUBITO DI MEZZO!

* CAMPIONATO NAZIONALE INTERSCOLASTICO DI PALLACANESTRO DELLE SCUOLE SUPERIORI

WAAH

WAAH

WAAH

...!!

第 回全国高等学校バスケットボール選手権大会

ORMAI MI SONO ABITUATO AL TUO PESO!

JABRA

Shohoku

Sannoh

WAAH

PIPIPIPIPI

FIFIFIIIIH

SUPERATI 3 SECONDI!

...VA OLTRE LE MIE PREVISIONI!

HO HO!

QUESTO...

QUELLO SAREBBE FALLO!

BRAVO, HANAMICHI! E ORA COLPISCILO!!

LO SAPEVAMO, IN QUANTO A FORZA BRUTA, NON È INFERIORE A NESSUNO!

SEI FENOMENALE, SAKURAGI!!

AR-RENDITI, CICCIO-BOMBO!

* CAMPIONATO NAZIONALE INTERSCOLASTICO DI PALLACANESTRO DELLE SCUOLE SUPERIORI

第 回全国高等学校バスケットボール選手権大会

ORMAI MI SONO ABITUATO AL TUO PESO!

JABKA

Shohoku

Sannoh

WAAH

SHOHOKU 14

8

BRAVO, HANAMICHI! E ORA COL-PISCILO!!

QUELLO SAREBBE FALLO!

LO SAPEVAMO, IN QUANTO A FORZA BRU-TA, NON È INFERIORE A NESSUNO!

SEI FENO-MENALE, SAKU-RAGI!!

UUUGH...

EHI, MIKIO! SE NON CI RIESCI, ALLORA LEVATI SUBITO DI MEZZO!

WAAH

WAAH

WAAH

...!!

TOBU

FIFIFIIIIH

SUPERATI 3 SECONDI!

...VA OLTRE LE MIE PREVISIONI!

HO HO!

QUESTO...

EVVAIII!!

!!

BEN FATTO, SAKU-RAGI!

WAAAAH

WAAH

ANF!

WAAH

ANF!

VISTO?

WAAH

ANF!

WAAH

GORI, SECONDO LA MIA TESI, LUI SA FARE CANESTRO SOLO DA VICINO.

DICI?

WAAH

ANF!

ANF!

SCUSA, FRATEL-LONE!!

WAAH

IMBE-CILLE!

FA' VEDERE A TUTTI CHE NON SEI SOLO MUSCOLI!

STING!

!!

È NATURALE!!

ANF!

GRIP

COMUNQUE, POCO FA HAI DIMOSTRATO CHE NON SEI INFERIORE A LUI IN QUANTO A POTENZA FISICA...

ALLORA ADESSO VAI OLTRE E MOSTRA GLI ALTRI ASPETTI IN CUI ECCELLI...

...COSÌ COME HA DETTO IL PROFESSORE!

È STATO DAVVERO ABILE CON LE PAROLE!

WAH

WAH

WAH

GORI HA COMPRESO PERFETTAMENTE IL CARATTERE DI HANAMICHI!

WAAH

...

WAAH

CHE ASTUZIA!

PAM

BENE, ANDIAMO!

DOHOKU

DOHOKU

CHE INGE-NUO!

CREDI FORSE CHE IL SOTTO-SCRITTO SIA TUTTO MUSCOLI E NIENT'AL-TRO...

...CICCIO-BOMBO?

CI È CASCATO IN PIENO. SI È GA-SATO.

大会

ニット

HOKTT

DAI, COR-RIII!!

WAAAAAH

...

BRAVO, HANAMICHI! VAIII!!

IL PRO-TAGONISTA DEL PRIMO TEMPO SEI TU!!

I COM-PLIMENTI FUNZIO-NANO SEMPRE CON LUI!

BENE COSÌ!!

EPPURE, DOVREBBE ESSERE LA PERSONA PIÙ INCAPACE DI ADULARE CHE ESISTA!

?

TAP

ANF!

ANF!

NUMERO 4, MIO!

HOKU

4

È STATO MIO FRATELLO A CARICARE SAKURAGI IN QUEL MODO?

QUEL FRATELLONE COSÌ GOFFO E IMBRANATO CON LE PAROLE...?

DAN

くわっ

BRAVISSIMO A FARSI ADULARE

PREPARATI, CICCIOBOMBO !!

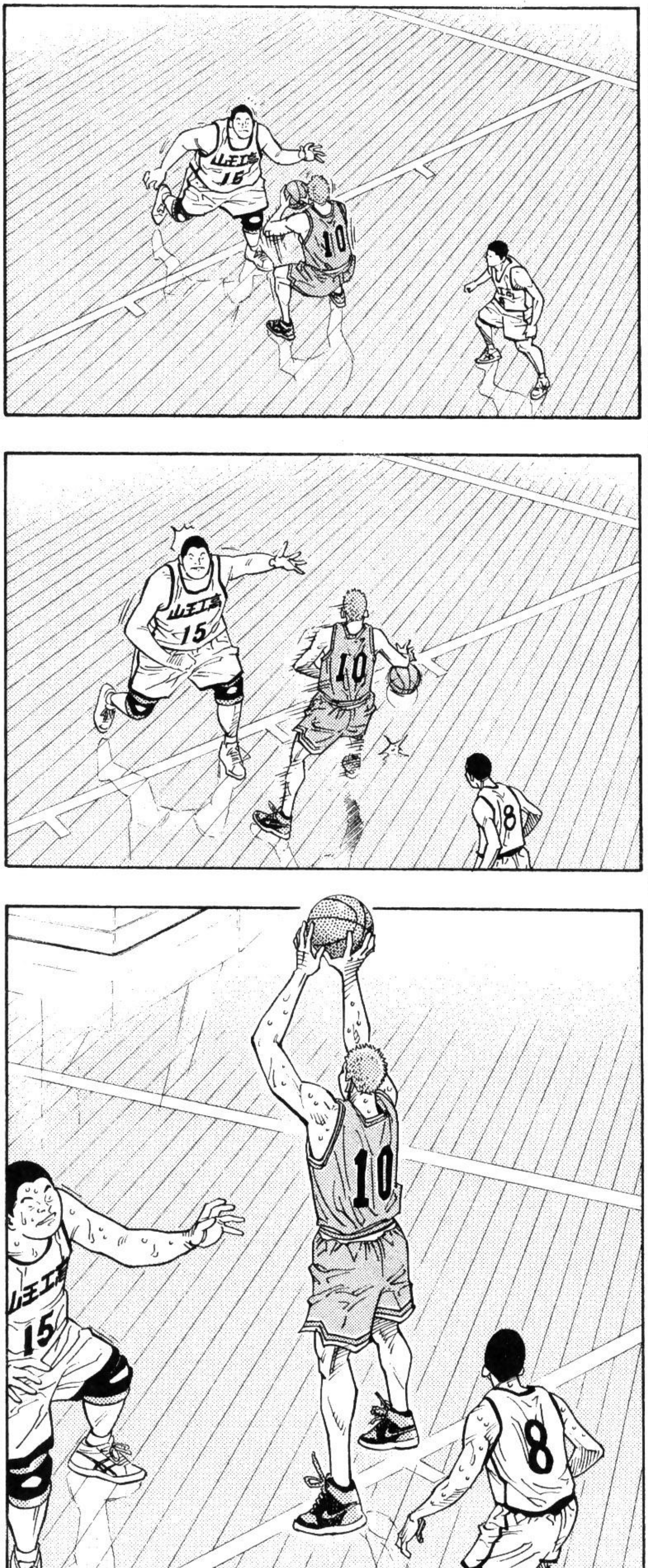
TI SFIDO!

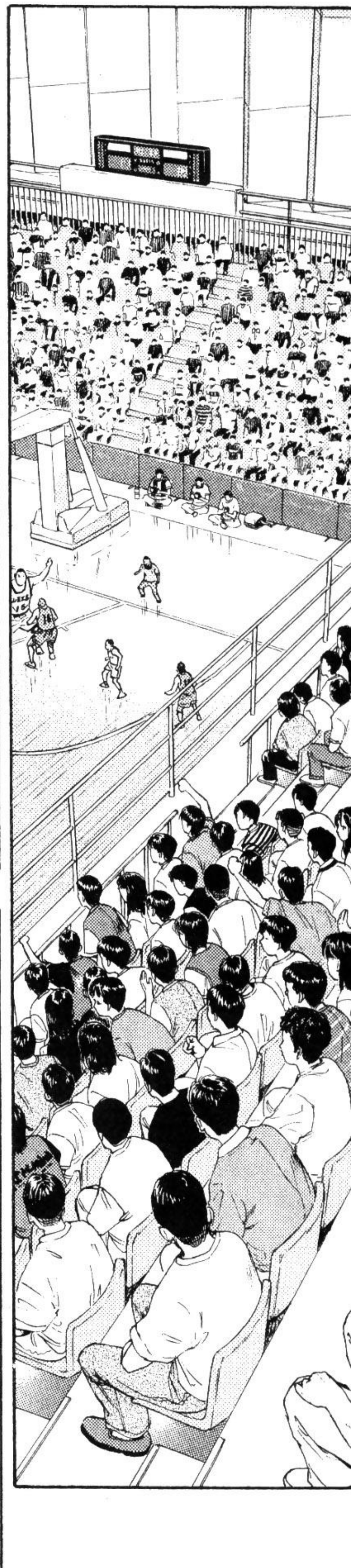
GRAB

山王工高

15

AKI


15
10
8



BISH

SHOHOKU

10

5

FLAP

OOOH!

EEEH?!

カルロ

EVVIVAAAA!!

FRUMP

SHOHOKU

EVVAI!!

N...

NON PUÒ ESSERE VERO!!

È DIVENTATO ANCORA PIÙ BRAVO!!

Q-QUELLO È SAKURAGI?!

SHOHOKU

ED È ANCHE VELOCE!

QUESTO TIPO È BRAVO ...

WAAH

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

...

TUMP TUMP

ドゥ ドゥ ス ス

WAAH

WAAH

HAI VISTO, CICCIOBOMBO?!

HAI NOTATO LA TECNICA SVILUPPATA DAL SOTTOSCRITTO?!

UN ALTRO COLPO DI FORTUNA?

BOTTA DI CULO?

SIETE INVIDIOSI, EH? POVERI MEDIOCRI!

DA NON CREDERCI...!

SMILE

...

WAAH

HA IMPARATO A PADRONEGGIARE CERTE COSE GRAZIE ALL'ALLENAMENTO SPECIALE, COACH?

NO, IO GLI HO INSEGNATO SEMPLICEMENTE IL TIRO IN SOSPENSIONE...

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

QUANDO TI BATTONO, DEVI CONTRATTACCARE!

NON PRENDERTELA, MIKIO!

WAAH

L'ARMA OFFENSIVA DI MIKIO CONSISTEVA NEL "GIRARSI SOTTO CANESTRO E TIRARE".

IN REALTÀ, LA TEORIA DI SAKURAGI ERA CORRETTA.

PERCHÉ FUKATSU NON PASSA LA PALLA A KAWATA JUNIOR?

ANCHE SE NON È ARRIVATO SOTTO CANESTRO, TIENE SALDAMENTE LA SUA POSIZIONE IN POST BASSO COME PRIMA, NO?

SPING

NON TI PERMETTERÒ PIÙ DI SPINGERMI!!

PRENDI QUESTO!!

SKREK

ANF!

UGH!

ANF!

SOLTANTO QUELLO.

WHIRL

SIS- SI- GNO- RE!

GRAB

NON ABBAS- SARE LA PALLA!

SÌ!

PUSH

SPINGI FINO AD ARRIVARE SOTTO CA- NESTRO!

PUSH

SANNOH

ATTENTO A NON FARE FALLO, MIKIO!

PRIMA DI TUTTO, DEVI IMPA- RARE ALLA PERFEZIO- NE QUEL MOVIMEN- TO!

POMF

BENE! PER- FETTO COSÌ!

UGH...

GUAAH...

TI BASTERÀ FARE COME NEGLI ALLE- NAMENTI E NON SBA- GLIE- RAI!

L'A- VEVA DETTO ANCHE SAWA- KITA...

SE RIESCO AD AVVI- CINARMI AL CA- NESTRO, POSSO FARE COME NEGLI ALLENA- MENTI!

SBAAM

?!

SHOHOKU 10

山王高 15

7

D-DAN...

AN-DARE SOTTO CANE-STRO...

ANF!

AN-DARE SOTTO CANE-STRO...

DAN-NAZIO-NEEE!

ANF!

AAAH! ATTEN-ZIONE!!

FALLO IN AT-TACCO!

!!

KO

FIIIH

SHOHOKU 10

UOOH!

SCU...

SCU-SAMI.

15

NON SCUSARTI, CICCIO-BOMBO.

ORMAI È AL LIMITE...

WAAAAAH

わあああ

È UN FALLO DI MI-KIO!

ANF!

ANF!

AH...

ANF!

QUESTA È UNA SFIDA, NO?!

ANF!

...!!

王工高

IL 4 È MIO!

ANF!

ANF!

ANF!

FORZA, DIFEN-DIAMO!

FER-MIA-MOLI !!

...?

Sannoh Kogyo (Akita)

SEIKO

1ST

LO SHOHOKU VORREBBE AR-RIVARE AL SE-CONDO TEMPO IN VANTAGGIO, ANCHE SOLO DI 1 PUNTO...

SCOM-METTO CHE È QUE-STO...

NEL PEGGIORE DEI CASI, VORREB-BE FINIRE IL PRIMO TEMPO ALMENO IN PARITÀ.

?

...CHE STA PEN-SANDO ADESSO AKAGI.

ADDIO...

...CICCIO-BOMBO!

MIKIO KAWA-TA...

È IL FRATELLO MINORE DI UNO DEI PIÙ FAMOSI GIOCATORI DEL BASKET LICEALE GIAPPONESE...

...PUR ESSENDO SOLO AL PRIMO ANNO DELLE SUPERIORI, È ALTO BEN 210 CM.

...E, INOLTRE, APPARTIENE AL PRESTIGIOSISSIMO TEAM DEL SANNOH KOGYO.

UN RAGAZZO PROMETTENTE, PER IL QUALE TUTTI IMMAGINANO UN LUMINOSO FUTURO. EPPURE, LA SUA PARTITA DI DEBUTTO...

...PER COLPA DI UN RAGAZZO SCONOSCIUTO DAI CAPELLI ROSSI...

...SA-
REBBE
DIVENTATA
UN RICOR-
DO MOLTO
AMARO.

E POI LA PARTITA È ENTRATA NEL TUMULTUOSO SECONDO TEMPO...

Sannoh Kogyo: 34 HALF TIME

Shohoku: 36

HANAMICHI È CRE-SCIUTO UN SACCO!!

WAAAAAAAH

UOOOH! INCREDIBILE, INCREDIBILE, INCREDIBILE!!

ANF!

CO-ME PEN-SA-VO!

ANF!

SNIFF

NON C'È BISOGNO DI PIANGERE.

CONSIDE-RANDO CHE ERA IL TUO DEBUTTO, SEI STATO MOL-TO BRAVO, MIKIO!

15

ALLA FINE, A QUANTO PARE, QUELLO CHE HA ACCRESCIUTO AUTOSTIMA ED ESPERIENZA È STATO SAKU-RAGI.

HO HO!

SPIA-CENTE, DOMOTO ...

SLAM DUNK

OH?

RUMBLE
RUMBLE

#233

Un secondo tempo burrascoso

EPPURE STAMATTINA IL CIELO ERA COSÌ TER-SO...

CRAACKLE

SEMBRA PROPRIO CHE VERRÀ A PIOVERE!

RUMBLE
RUMBLE

* SPIRITO ARDENTE MICCHAN

AH!

IL SANNOH È GIÀ IN CAMPO...

È MERITO DELLE VOSTRE REALI CAPACITÀ!!

WAAH

WAAH

WAAH

BE', È COMPRENSIBILE.

...

POTETE BATTERE IL SANNOH KOGYO!!

POTETE FARCELA!!

AVETE GIÀ GIOCATO BEN 20 MINUTI E STATE CONDUCENDO IL MATCH PER 2 PUNTI!

WAAAAAAH

ORMAI È CHIARO CHE NON SI TRATTA SOLO DI UN COLPO DI FORTUNA!

SONO SU DI GIRI...

UOOOOH

ALTRI 20 MINUTI COSÌ!!

FLAAASH

VINCEREMOOO!!

POTETE FARCE-LA!!

WAAAAAAH

AVETE GIÀ GIOCATO BEN 20 MINUTI E STATE CONDUCENDO IL MATCH PER 2 PUNTI!

ORMAI È CHIARO CHE NON SI TRATTA SOLO DI UN COLPO DI FORTUNA!

SONO SU DI GIRI...

HOOOOH

AL-TRI 20 MINUTI COSÌ!!

FLAAASH

VINCEREMOOO!!

* SPIRITO ARDENTE MICCHAN

IL SANNOH È GIÀ IN CAMPO...

AH!

È MERITO DELLE VOSTRE REALI CAPACITÀ!!

WAAH

WAAH

WAAH

BE', È COMPRENSIBILE.

POTETE BATTERE IL SANNOH KOGYO!!

...

...È PROBABILMENTE PERSINO SUPERIORE A QUELLA PROVATA DAI LORO AVVERSARI.

TUTTAVIA...

AI GIOCATORI CHE SI TROVANO AD AFFRONTARE IL SANNOH KOGYO, GIÀ SOLO SENTIRE IL NOME DI QUELLA SQUADRA METTE addosso UNA GROSSA PRESSIONE.

MENTRE IL SANNOH KOGYO CONTINUAVA A OTTENERE UN SUCCESSO DOPO L'ALTRO...

山王工高 7

山王工高 3

山王工高 9

山王工高 6

山王工高 4

...ORMAI LA PRESSIONE ESERCITATA DALLE ASPETTATIVE DEL PUBBLICO SU QUEI RAGAZZI AI QUALI NON È PERMESSO PERDERE...

...A UN CERTO PUNTO, LA GENTE HA INIZIATO A DARE PER SCONTATO CHE VINCESSE SEMPRE IL CAMPIONATO.

MENTRE IL SANNOH KOGYO CONTINUAVA A OTTENERE UN SUCCESSO DOPO L'ALTRO...

...A UN CERTO PUNTO, LA GENTE HA INIZIATO A DARE PER SCONTATO CHE VINCESSE SEMPRE IL CAMPIONATO.

...È PROBABILMENTE PERSINO SUPERIORE A QUELLA PROVATA DAI LORO AVVERSARI.

山王工高

7

TUTTAVIA...

3

...ORMAI LA PRESSIONE ESERCITATA DALLE ASPETTATIVE DEL PUBBLICO SU QUEI RAGAZZI AI QUALI NON È PERMESSO PERDERE...!

AI GIOCATORI CHE SI TROVANO AD AFFRONTARE IL SANNOH KOGYO, GIÀ SOLO SENTIRE IL NOME DI QUELLA SQUADRA METTE ADDOSSO UNA GROSSA PRESSIONE.

SI PUÒ IMMAGINARE CHE NON SIA AFFATTO SEMPLICE SOPPORTARE UNA SIMILE PRESSIONE.

ANCHE LORO, IN FONDO, SONO DEGLI STUDENTI DELLE SUPERIORI.

ORA, PERÒ, DIMENTICATELO.

WAAH

AVETE FATTO MOLTO BENE NEL PRIMO TEMPO.

SÌ!

WAAH

ALTRI 20 MINUTI.

WAAH

WAAH

LA VERA SFIDA PER SPODESTARE DAL SUO TRONO IL RE SANNOH...

RUKAWA LOVE

...COMINCIA ADESSO.

WAAH

SIAMO ARRIVATI APPENA A METÀ STRADA.

...E MET-
TETELO IN
CAMPO!

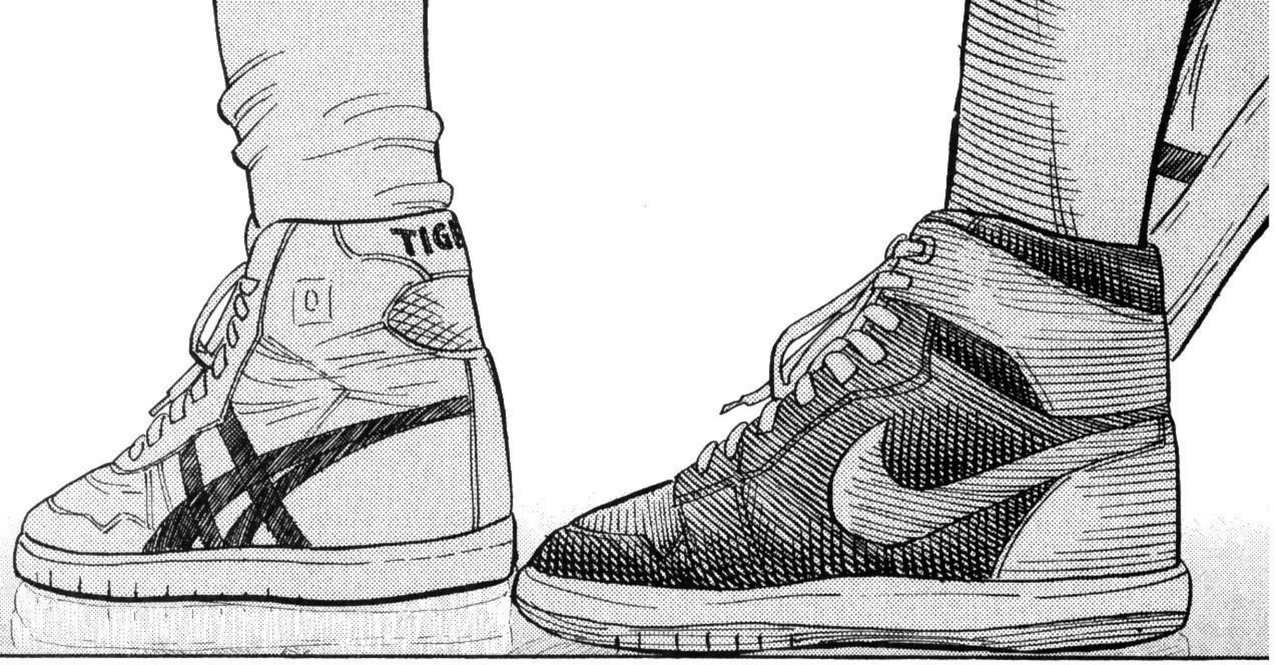
WAAAAAAAH

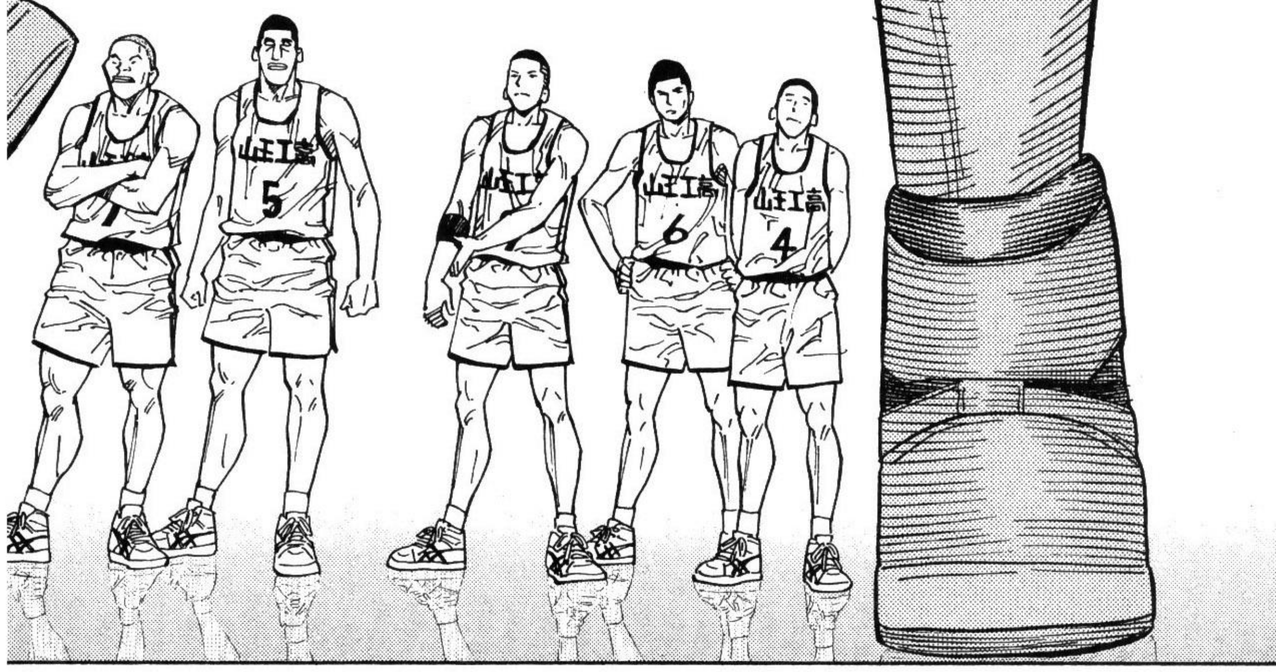
TECNICA...

...DE-
TERMI-
NAZIO-
NE...

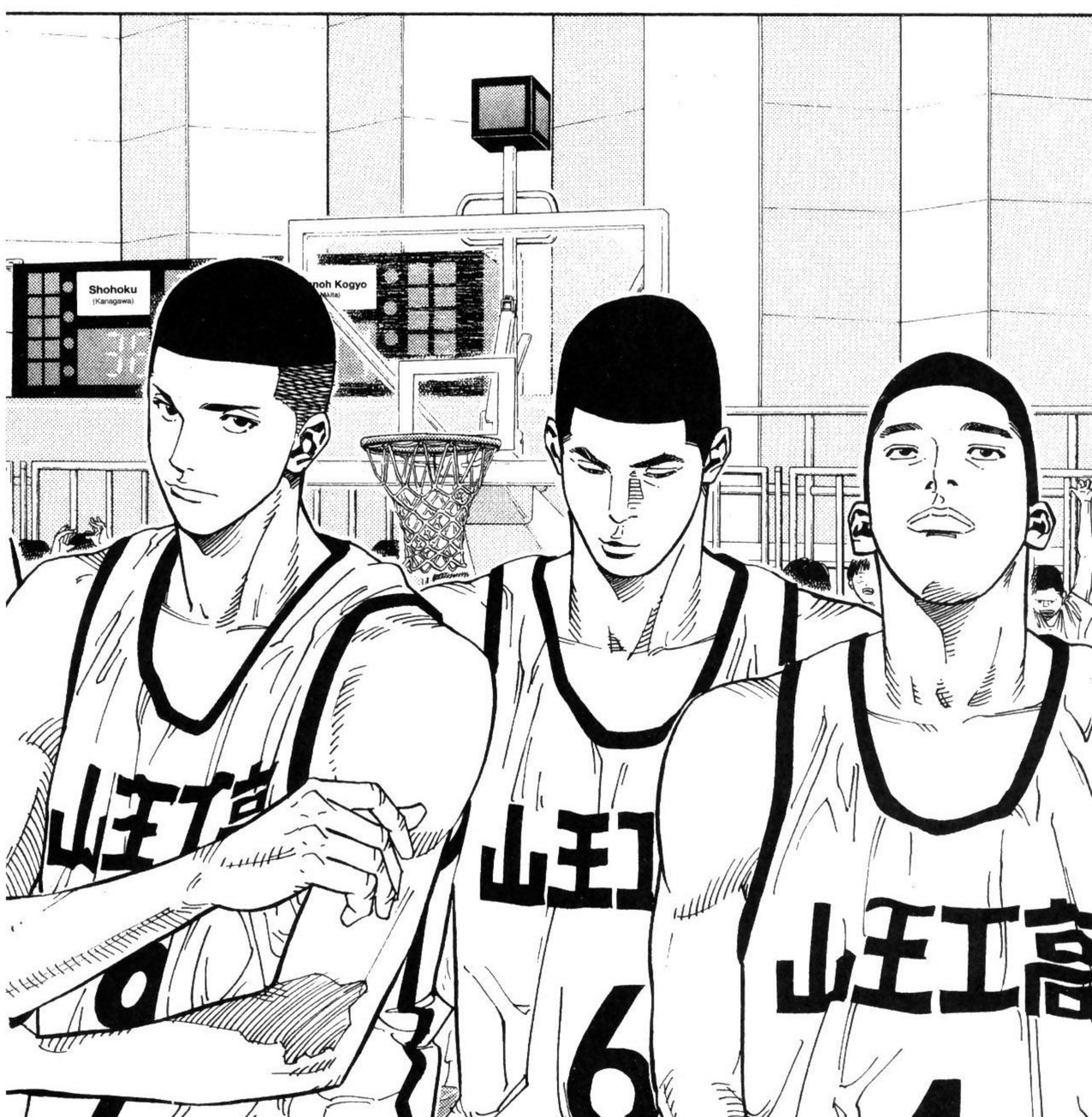
...
FORZA
FISICA.

TIRATE
FUORI TUT-
TO QUELLO
CHE AVE-
TE...

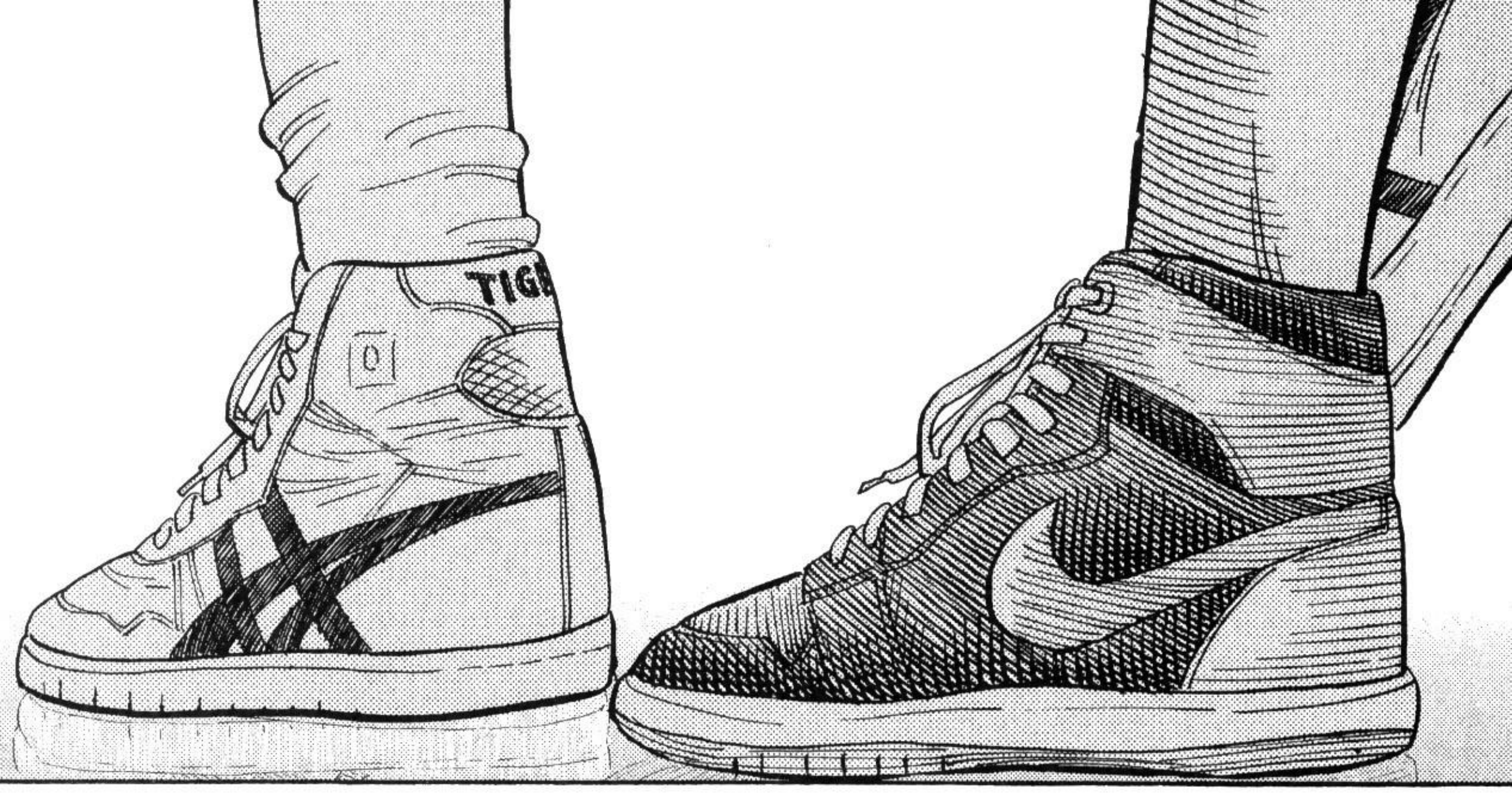



山王工高
5
山王工高
6
山王工高
4

山王工高
5


Shohoku
(Kanagawa)
山王工高
6
山王工高
4

山王工高
5
山王工高
6
山王工高
4
Shohoku
(Kanagawa)
山王工高
6
山王工高
4


TIG
0

山王工高
5

SHOHOKU
10
SHOHOKU
7
SHOHOKU
4

SHOHOKU
4

SHOHOKU
10

SHOHOKU
7

...NELLA STORIA!!

SCRI-VETE IL VOSTRO NOME...

DAI!

WAAH

* SPIRITO ARDENTE MICCHAN

SCRI-VETE IL VOSTRO NOME NELLA STORIA...

...RA-GAZZI!!

UOOOOOH

...RA-GAZZI!

CHE STRANO TIFO...

Shohoku (Kanagawa) 36

20:00 SEIKO 2ND

Sannoh Kogyo (Akita) 34

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

COMIN-CIAMO IL SECONDO TEMPO!

FIIH

WAAH

VAI, VAI, SANNOH! FORZA, FORZA, SANNOH!

INSPIR

すう……

SANNOH

おお

UOOOOOH

VAI, VAI, SANNOH! FORZA, FORZA, SANNOH!

VAI, VAI, SANNOH! FORZA, FORZA, SANNOH!

おお

FIIH

WAAH

COMIN-
CIAMO IL
SECONDO
TEMPO!

WAAH

VAI, VAI,
SANNOH!
FORZA,
FORZA,
SANNOH!

INSPIR

すう……

SANNO

HOOOOOH

おお

VAI, VAI,
SANNOH!
FORZA,
FORZA,
SANNOH!

WAAH

ノー

VAI, VAI,
SANNOH!
FORZA,
FORZA,
SANNOH!

おおおお

...NELLA STORIA!!

SCRI-VETE IL VOSTRO NOME...

DAI!

WAAH

• SPIRITO ARDENTE MICCHAN

UOOOOOH

...RA-GAZZI!

SCRI-VETE IL VOSTRO NOME NELLA STORIA...

...RA-GAZZI!!

...RA-GAZZI!

CHE STRANO TIFO...

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

WAAH

WAAH

WAAH

JUMP

OOOH!!

SHOHOKU 4

土工高 9

TUMP

SETTE

GRAB

WAAAH

WAAAAAH

VAI, VAI, SANNOH! FORZA, FORZA, SANNOH!

VAI, VAI, SANNOH! FORZA, FORZA, SANNOH!

PLIC

PLIC

PLIC

山王工高
9
!!
STUMP

GRAB

FIUN

!!

9

SHOHOKU

SHOHOKU

SHOHOKU

FLAPP

!!

BAS

WAAAAAAH

UAAAH! SAWAKI-TAAA!!

UNA TRIPLA ?!

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2 ND

SONO 3 PUNTI!

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

TLIK

UOOOOOOH

ORMAI HANNO RIBAL-TATO IL RISUL-TATO!

COSAAA?!

TSK!

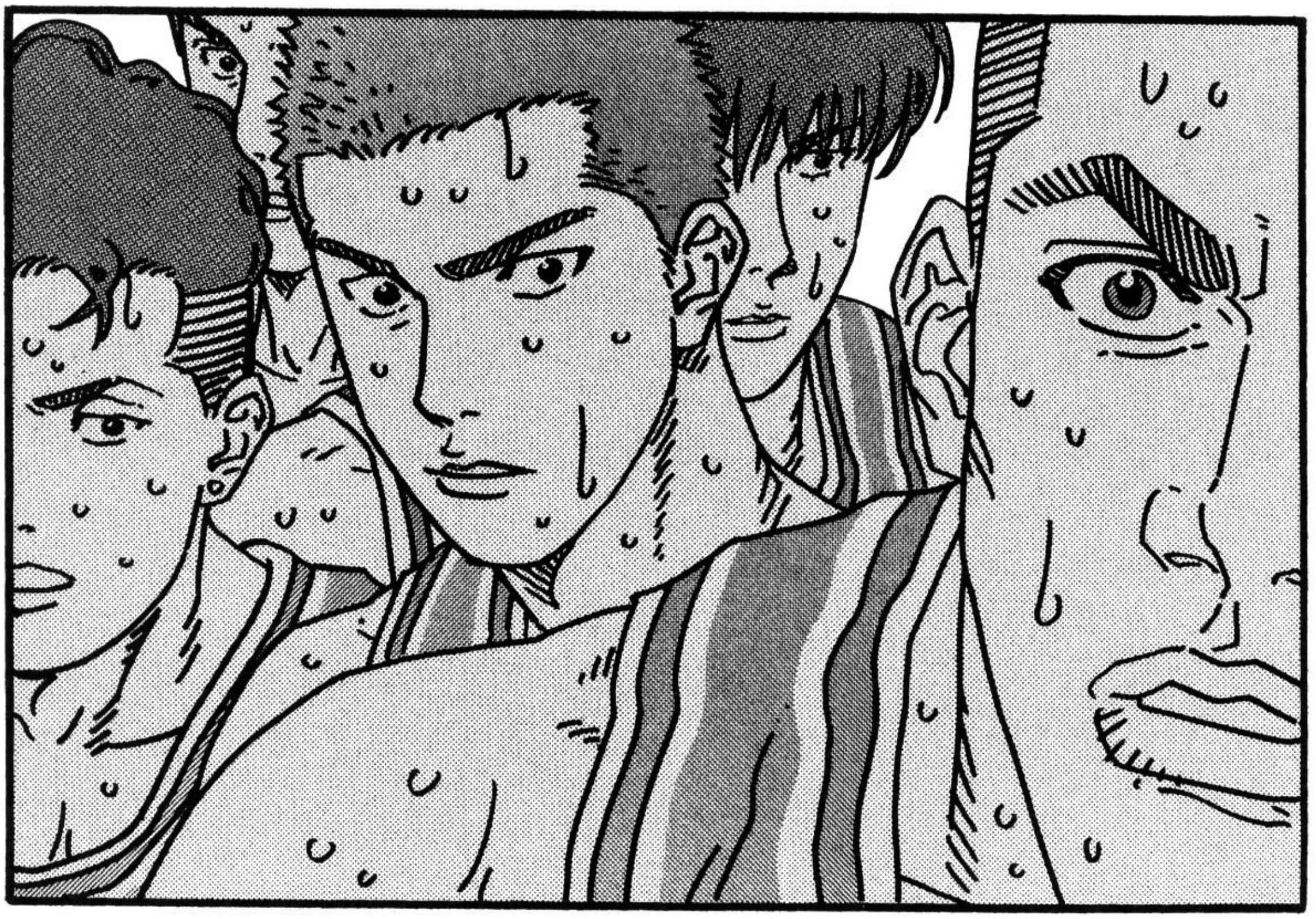
HII

ZAAAAH

SLAM DUNK

#234

Shohoku in trouble



SEGUITECI SU @WICKED_MANGA

SAWAKITA!

SAWAKITA!

UOOOOOOOOH

BRAVO, BRAVO, SAWA-KITA!

GRANDE, GRANDE, SAWAKITA!

GNICK

?!

WAAH

!!

AH!

MIYA-GI!

UH!

Shohoku
(Kanagawa)

19:30

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

36

2ND

37

APPENA È COMINCIATO IL SECONDO TEMPO, HANNO RIBALTATO IL RISULTATO CON UNA TRIPLA!

WAAH

NON PREOCCUPATEVI, RECUPERIAMO!

OKAY!

WAAH

WAAH

TSK.

WAAAAAH

HA MIRATO DIRETTAMENTE AL CANESTRO!

RIUSCIRE A SEGNARE CON QUEL SANGUE FREDDO... SAWAKITA È DAVVERO NOTEVOLE!

BRAVO, BRAVO, SAWA-KITA!

GRANDE, GRANDE, SAWAKITA!

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

APPENA È COMINCIATO IL SECONDO TEMPO, HAN-NO RIBALTATO IL RISULTATO CON UNA TRIPLA!

WAAH

NON PREOC-CUPATEVI, RECUPE-RIAMO!

OKAY!

WAAH

WAAH

TSK.

WAAAAAH

HA MIRATO DIRET-TAMENTE AL CANE-STRO!

RIUSCIRE A SEGNARE CON QUEL SANGUE FREDDO... SAWAKITA È DAVVERO NOTEVOLE!

SAWAKITA!

SAWAKI-TA!

HOOOOOOOOH

ANNOL

KILL

GNICK

?!

WAAH

!!

AH!

MIYA-GI!

UH!

SKREK

NGGH!

第　回全国高等学

SKREK

* DIFESA AGGRESSIVA ATTUATA SU TUTTO IL CAMPO E IN PARTICOLARE SUI PORTATORI DI PALLA. N.D.T.

STANNO PRES-SANDO ?!

GASP

88

CI SIA-MO!

IN QUE-STO SE-CON-DO TEM-PO...

WAAH

EC-CO-LA...

LA SPECIALITÀ DEL SANNOH, LA DIFESA PRESS A TUTTO CAMPO*!

...ENTRO 3 MINUTI DALL'INIZIO DECIDEREMO IL MATCH.

...

SCRII

GNICK

WAAAAAAAAAAAAH

ALL'IMPROVVISO IL SANNOH HA INIZIATO A PRESSARE!

HANNO INTENZIONE DI INFLIGGERE SUBITO UN COLPO DECISIVO AGLI AVVERSARI!

SCRII

GNICK

CERTO CHE SI MUOVONO IN MODO STRAORDINARIO!

SKREK

SEMBRA PROPRIO CHE PER LORO LA PARTITA SIA APPENA COMINCIATA...

NON RISENTONO NEANCHE UN PO' DELLA STANCHEZZA DEL PRIMO TEMPO?!

GNICK

GNICK

MIYAGI, PASSA!

SKREK

DAM-MELA!

QUESTO BASTARDO MI STA SPINGEN-DO!!

AHIA!

GNICK

SKREK

AHIO!!

PAM

WAAAH

SHOHOKU

6

14

9

AAAAH!

...

山王工高
9
SHOHOKU
11
SHOHOKU
10
山王工高
6

NOMO 16

MIRROR BALL

9

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh
(Akita)

SAWA-KITA!

SAWA-KITA!

WAAAH

GRANDE, GRANDE, SAWAKI-TA!!

...!!

WHUP

WAAH

!!

第 回全国高等学校バスケット

WAAH

14

高

SHOHOKU

...

MA-
LE-
DET-
TO
...!

UGH!

DI
NUO-
VO!

CHE STATE COMBI-NANDO?! SBRIGATEVI A PORTARE LA PALLA QUI!

WAAH

OH, HA RI-SCHIA-TO!

WAAH

PER UN PELO NON SONO SCATTATI I 5 SECONDI!

PERÒ, ORA SONO DI NUOVO IN STALLO!

WAAH

VA' CON I PASSAGGI!!

NON FERMARE LA PALLA, MIYAGI!

DANNAZIONE!

UOOOOOOOOH

MALEDETTI, NON SOTTOVALUTATE RYOTA MIYAGI, IL PLAYMAKER NUMERO 1 DI KANAGAWA!!

DASH

ESSERE PRESSATO DALLA DOPPIA MARCATURA DI FUKATSU E SAWAKITA È PIÙ DURA DI QUANTO SI POSSA IMMAGINARE!

STING

STA CORRENDO

?

STING

K

山王工高

9

OOH!

FIIH

AAAH!

WAAAH

SEI ANCORA UN INGENUO, MIYAGI!

ANF!

COSA ?!

ANF!

SFONDAMENTO!

!!

FORZA, FORZA, SANNOH!

ZAAAAAAAH

VAI, VAI, SANNOH!

VAI, VAI, SANNOH!

FORZA, FORZA, SANNOH!

6

4

14

9

6

湘北高

FLAPP

WAAAH

Shohoku
(Kanagawa)

17:56

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

IN APPENA 2 MINUTI DALL'INIZIO DEL SECONDO TEMPO, SONO PASSATI IN VANTAGGIO DI 10 PUNTI!

CON QUESTO, IL DISTACCO ARRIVA A 10 PUNTI!

PAZZESCO!!

AAH...

WAAH

WAAH

OH, CONTI-
NUANO!

IL SAN-
NOH NON
MOLLA LA
PRESA!

!!

SKREK

GNICK

WAAH

SCRII

WAAAAH

BRAVO,
BRAVO,
MATSU-
MOTO!

MATSU-
MOTO!

È DAV-
VERO IN
GAMBA!

WAAH

WAAH

ANZI,
NON RIESCE
NEPPURE AD
AVANZARE
OLTRE UN
QUARTO DEL
CAMPO!

NEL
SECONDO
TEMPO LO
SHOHOKU
NON HA AN-
CORA SE-
GNATO.

DIFE-
SA!

DIFE-
SA!

WAAAAAAH

TSK...

GRR
イラ

GRR
イラ

GRR
イラ

BENE
COSÌ!

NON HA ANCORA
TOCCATO PALLA

PER LO
SHOHOKU
QUESTA SE-
CONDA PARTITA
FINIRÀ PER
ESSERE ANCHE
L'ULTIMA.

GRR
イラ

GRR
イラ

GRR
イラ

GUARDA-
TE LA PO-
STURA DI
FUKATSU!

SONO
STRA-
ORDI-
NARI!

QUESTA DIFESA
HA UNA POTEN-
ZA DISTRUTTIVA
PERSINO SUPE-
RIORE ALL'ANNO
SCORSO!

DOVETE
PREN-
DERE
ESEMPIO
ANCHE
VOI, RA-
GAZZI.

WAAH

È PIEGATO
AL PUNTO
DA ESSERE
PIÙ BASSO
DI MIYAGI!

WAAH

SE IL
DISTACCO
CONTINUA AD
AUMENTARE,
LA SFIDA
SARÀ DE-
CISA...

...

NON HO ANCORA TOCCATO PALLA!!

カマーン COME ON!!

SHOHOKU 10

INSOMMA!! CHE STATE COMBINANDO, VOI?! SIETE UN DUO DI IMBRANATI!!

IN 3 MINUTI...

...SÌ, DIREI CHE...

4ッth GRUNT

9

UGH...

CHI SAREB-BERO GLI IMBRA-NATI?!

WAAH

WAAH

...SE RIUSCISSIMO A DISTACCARLI DI 20 PUNTI, SAREBBE PERFETTO!

ANCORA TANTA TANTA, MA PROPRIO TANTA TANTA TANTA...
NE HAI ANCORA TANTA DI STRADA DA FARE!
UGH!

SLAM DUNK

Zone Press

AAAAH! STANNO PER SCATTARE I 5 SECONDI! PRESTO, MITSUI!!

UGH...

BAM

FIUN

HANA-MICHI!

DAZN-ONE!

DAZN

DAZN

ANF!

I 10 SECONDI!

AAAAAH

ANDATE AVANTI, SBRIGA-TEVI!!

Shohoku
(Kanagawa)
17:44
SEIKO
2ND
Sannoh Kogyo
(Akita)
AAAH!
GRAB
#235
Zone Press

GRAB

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

AAAH!

#235
Zone Press

È COLPA DEL PAS-SAGGIO, NON ERA BUONO!!

SHOHOKU 10

WAAAAAH

L'HANNO PRESA DI NUOVO!

LO SHOHOKU ORMAI È BARCOL-LANTE!

MERDA!

UOH!

!!

GRAB

WAAAAAH

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2ND

WAAH

TSK...

WAAH

PORTATE LA PALLA IN TRE!

WAAH

RUKA-WA, VA' INDIETRO ANCHE TU!

11

6

14

9

7

4

5

4

7

10

DI BASE, LA DISPOSIZIONE DI QUESTO MODULO DIFENSIVO È COSÌ.

SUBITO DOPO SI VA A PRESSARE L'ALTRO CON UNA DOPPIA MARCATURA...

...SPINGENDO IL RIVALE IN UN ANGOLO DEL CAMPO.

PER COMINCIARE, SI STA ADDOSSO ALL'AVVERSARIO DAL MOMENTO IN CUI RICEVE LA PALLA, IN MODO CHE POSSA PASSARLA IN UN'UNICA DIREZIONE.

ANCHE SE SI PROVA A MANDARE IL PASSAGGIO DA QUE-ST'ALTRA PARTE...

...VIENE COMUNQUE INTERCET-TATO.

BANG

L'AVVERSARIO È COSTRETTO A RIMANDARE INDIETRO LA PALLA...

...MA LÌ IL PAS-SAGGIO VIENE INTERCET-TATO.

BANG

A QUEL PUNTO, L'ALTERNATIVA È TENTARE UN PASSAGGIO LUNGO FINO A SOTTO CANE-STRO, MA...

OH?

L'HANNO APPENA FATTO?

WAAH

回全国高等学校

È STATO INTER-CETTA-TO!

GRAB

!!

E VVAI !!

WAAAH

ECCO COSA SUC-CEDE.

GRAB

ANDIA-
MO!

山王工高
5

SHOHOKU
4

山王工高
7

...E PERDE LA CAPACITÀ DI GIUDICARE A MENTE FREDDA.

QUANDO FINISCE IN QUE-STA TRAPPOLA, L'AVVERSARIO VIENE PRIMA DI TUTTO PRIVATO DELLA SUA LUCIDITÀ...

...E, ALLA FINE, SCOMPARE PERSINO LA SUA VOLONTÀ DI ATTACCARE.

POI SI AFFIEVOLISCE LA SUA SICU-REZZA DI SÉ...

...LA SQUADRA NUMERO 1 DEL GIAPPONE PER QUANTO RIGUARDA LA CAPACITÀ DI CORRERE!

È IN QUESTO CHE CONSISTE L'ARMA DELLA ZONE PRESS, L'ASSO NELLA MANICA DEL SANNOH KOGYO...

WAAAAAAAH

SWUSH

山王工高

...!!

WAAH

CHIE-DO UN TIME-OUT.

UHM ...

JABBA

WAAAAAAAH

È IN QUESTO CHE CONSISTE L'ARMA DELLA ZONE PRESS, L'ASSO NELLA MANICA DEL SANNOH KOGYO...

...!!

WAAH

CHIE-DO UN TIME-OUT.

UHM ...

...LA SQUADRA NUMERO 1 DEL GIAPPONE PER QUANTO RIGUARDA LA CAPACITÀ DI CORRERE!

SWUSH

山王高

NON RIE-SCO A MUO-VER-MI...

... NEP-PURE DI UN PASSO!

SHOHOKU

6

ARC

FOO FIGHTERS

FIIH

湘工高

7

WLAPP

UN TIRO LIBERO!

CANE-STRO VALIDO!

Sannoh Kogyo
(Akita)

(Kanagawa)

SEIKO

2 ND

OOOOOH!!

ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU
14
PAM
MATSUMOTO!
山王工高
9
6
7
MATSUMOTO!
WAAAAAAH
SHOHOKU
7
WOOOOOOH
オオオオオ
BRAVO, BRAVO, MATSUMOTO!
BUZZ
TIME-OUT RICHIESTO DALLO SHOHOKU!
7

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO
2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

BLA

IN UN BATTER D'OCCHI SONO PASSATI IN VANTAGGIO DI 14 PUNTI...

QUESTI 2 MINUTI E MEZZO SONO STATI UN VERO E PROPRIO URAGANO!

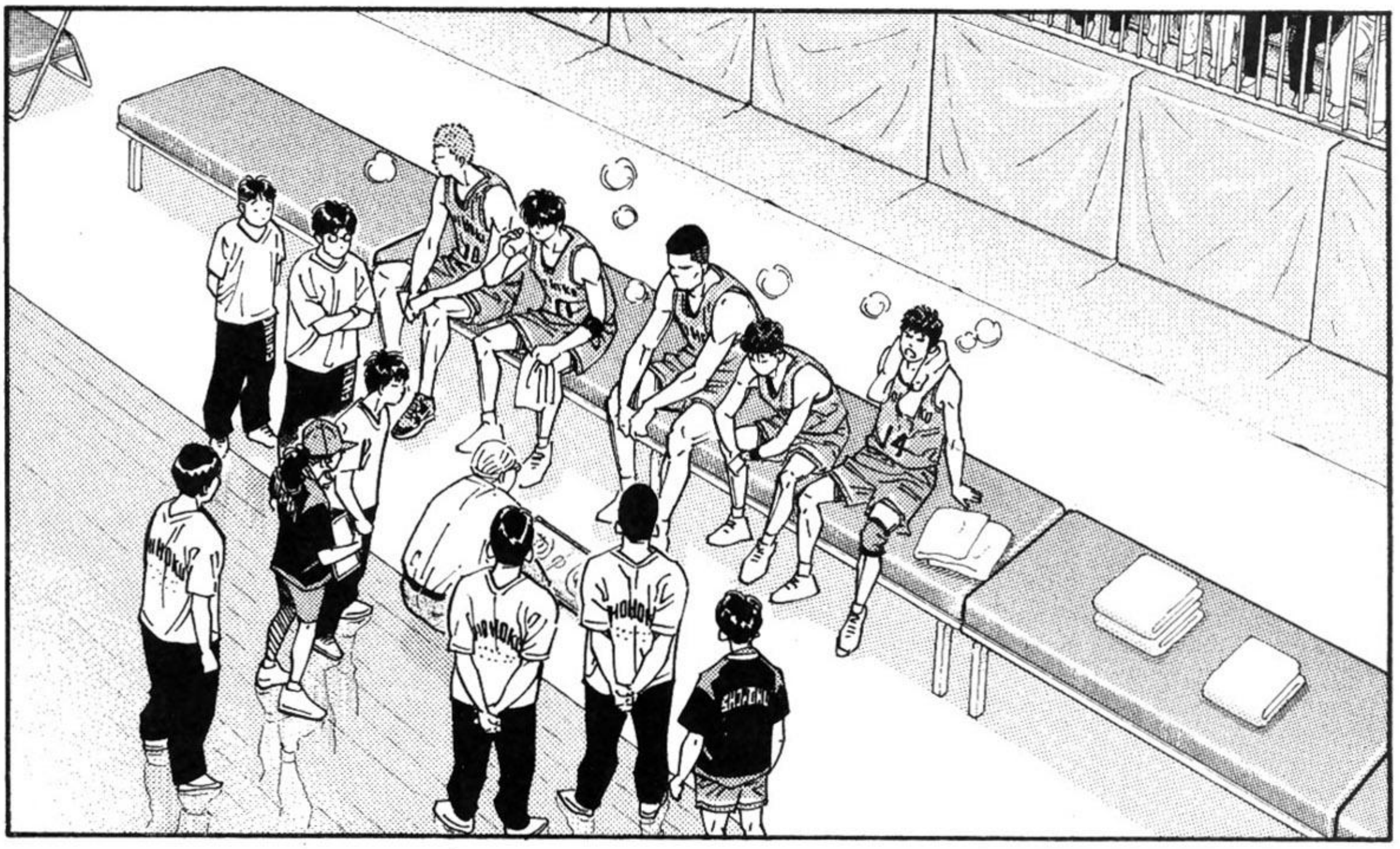
PRESS

GIÀ.

E POI...

ZAAAAAH

...IN UN BATTIBALENO
SI È PRATICAMENTE GIÀ DECISO
L'ESITO DELLA SFIDA?



BLA

BLA

BLA

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

Sannoh Kogyo
(Akita)

COMUN-
QUE...

...AL
POSTO DI
DOMOTO,
NON FAREI
SOSTITU-
ZIONI...

BLA

A QUESTO
PUNTO, IL
SANNOH PO-
TREBBE GIÀ
METTERE A
RIPOSO I SUOI
GIOCATORI
PRINCIPALI.

HA
DELLE OTTIME
RISERVE. AN-
CHE SE FA DEI
CAMBI, SE LA
CAVERANNO
BENE.

BLA

BLA

È A QUESTO PUNTO CHE SI DECIDE IL MATCH!

...

È ADESSO!

NEL SECONDO TEMPO NON HANNO FATTO ANCORA NEPPURE UN TIRO.

LO SHOHOKU NON RIESCE A CONTRASTARE MINIMAMENTE IL NOSTRO PRESSING.

SISSIGNORE!!

QUESTO È IL MOMENTO IN CUI DOBBIAMO COLPIRLI!

...!

...MA, QUANDO SI ALLARGA A 20, SI FINISCE PER PERDERE LE SPERANZE E ARREN-DERSI.

BLA

BLA

FINCHÉ IL DIVARIO RESTA SUI 10 PUNTI, SI PUÒ TENERE DURO...

UNO, DUE, TRE...

...VAI!

TA-DAN

AND-IAMO!!

王工高

王工高

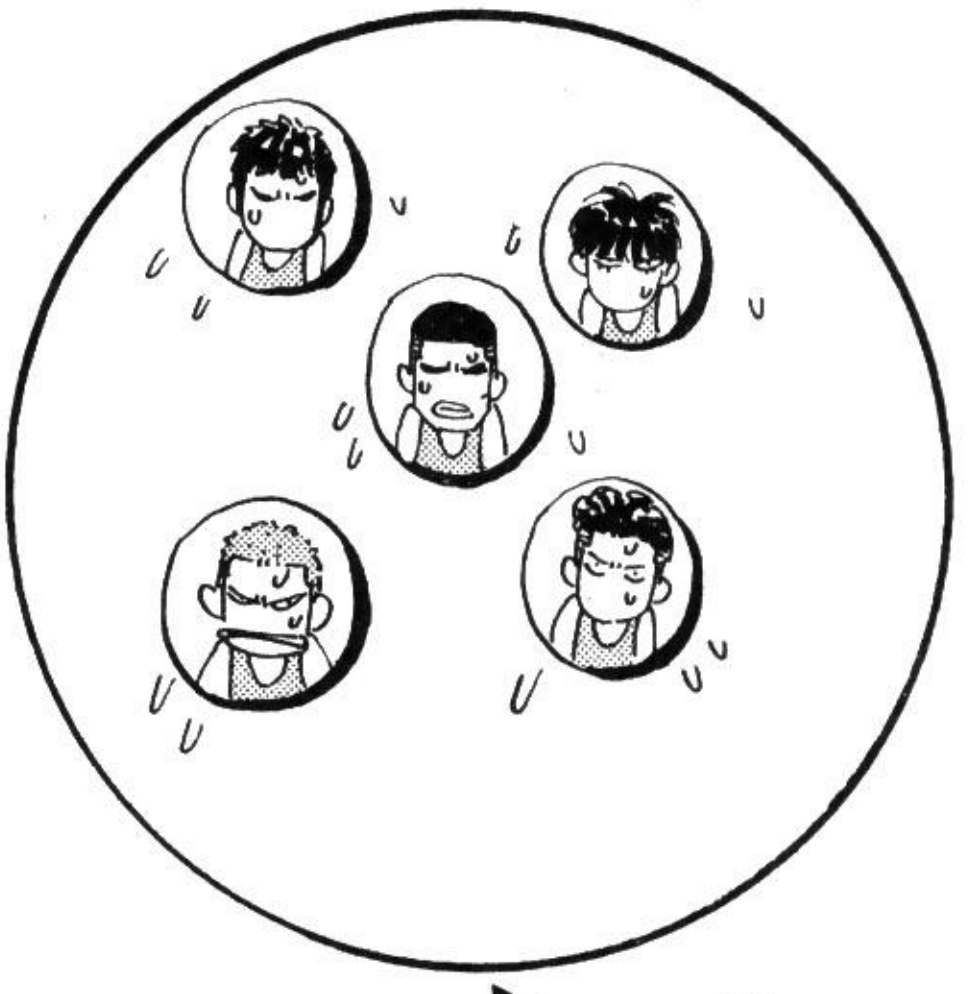
王工高

王工高

...DO-MOTO!

WAAAAAH

ANCHE SE GIOVANE, SEI PROPRIO ASTUTO...



SLAM DUNK

Speedster

3-1-1 ZONE PRESS

CONSISTE NEL PRESSARE DISPONENDOSI SU TUTTO IL CAMPO, METTENDO ALLE STRETTE I PORTATORI DI PALLA AVVERSARI...

SCHIACCIATO DA UNA SIMILE DIFESA, LO SHOHOKU NON RIESCE NEPPURE A SUPERARE LA SUA METÀ CAMPO.

...E COSTRINGENDOLI A TENTATIVI DISPERATI DI PASSAGGI, CHE VENGONO PUNTUALMENTE INTERCETTATI.

Shohoku
(Kanagawa)

MENTRE IL PUNTEGGIO DELLO SHOHOKU È RIMASTO CONGELATO...

Shohoku (Kanagawa) — Sannoh Kogyo (Akita) — SEIKO — 2ND

DALL'INIZIO DEL SECONDO TEMPO SONO PASSATI 2 MINUTI E 37 SECONDI.

Sannoh Kogyo
(Akita)

...IL SANNOH KOGYO HA ACCUMULATO BEN 16 PUNTI IN PIÙ.

WAAAAAAH

#236 Speedster

OOH!

NON FANNO SOSTITUZIONI?

NONOSTANTE IL GROSSO DISTACCO DI PUNTI, CONTINUANO CON QUEI 5 TITOLARI?

IL SANNOH È GIÀ TORNATO IN CAMPO!

WAAAAAAH

LASCIARSI SCAPPARE UN'OPPORTUNITÀ E ASPETTARE LA SUCCESSIVA È CIÒ CHE FA UNA SQUADRETTA DI BASSO LIVELLO. VERO, DOMOTO?

QUANDO INTRAVEDI UN'OCCASIONE PER AFFERRARE LA VITTORIA, DEVI RIVERSARCI TUTTE LE TUE FORZE E APPROFITTARNE PER CHIUDERE I CONTI.

Shohoku
(Kanagawa)

Sanno
(A

DI QUESTA PARTITA...

...CREDO SIA IL CASO DI RIMANERE A VEDERE SOLO ALTRI 5 MINUTI...

RYO-CHI-DIO-TA!

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

MI SPIACE PER I LORO AVVERSARI, MA NON VARRÀ NEPPURE LA PENA DI RESTARE A GUARDARE FINO ALLA FINE.

NON HO ANCORA TOCCATO PALLA!!

STA' ZITTO, NON ROMPERE!

COACH ...

DANNAZIONE!

ANF!

ANF!

TI HA DATO DI VOLTA IL CERVELLO, QUATTROCCHI?!

PERCHÉ DOVRESTE CAMBIARMI?!

DATO CHE NON RIESCONO AD AVANZARE NELLA METÀ CAMPO AVVERSARIA, PER IL MOMENTO POTREMMO METTERE YASUDA, BRAVO A PORTARE PALLA, E TENTARE DI SFONDARE IL LORO PRESSING...

?!

GASP

ピ ク

CHE NE DIREBBE DI SOSTITUIRE SAKURAGI E INSERIRE YASUDA?

UHM...

...

...

MMGH...

CHIUDI IL BECCO!!

...OPPURE FINCHÉ NON RAGGIUNGESSI UN VANTAGGIO TALE DA NON POTER ESSERE PIÙ RIMONTATO.

AL POSTO DELL'ALLENATORE DEL SANNOH, CONTINUEREI ANCORA CON LA ZONE PRESS...

...ALMENO FINO A QUANDO LO SHOHOKU NON DOVESSE RIUSCIRE A SFONDARLA...

SOLO UNA SQUADRA CHE SI È BEN PREPARATA APPOSITAMENTE CON DEGLI ALLENAMENTI MIRATI PUÒ RIUSCIRE A SFONDARLA.

...PERSINO PER IL PROFESSOR ANZAI.

PERÒ... A QUESTO PUNTO, ANCHE SE INVENTASSERO UNA CONTROMISURA PER LA ZONE PRESS DEL SANNOH, SAREBBE ORMAI TROPPO TARDI...

SE IL DISTACCO ARRIVERÀ A 20 PUNTI...

...SARÀ PRATICAMENTE FINITA.

UNA SQUADRA COME LA NOSTRA...

...INTENDE?

RUKA-WA.

SÌ.

MI-TSUI.

EC-COMI!

WAAH

PER IL MOMENTO PROCEDE-REMO CON GLI STESSI GIOCATORI.

WAAH

WAAH

EH?

VOI COR-RERETE DAVANTI.

FIH

DOVETE ENTRA-RE!

AAH! È SCADUTO IL TEM-PO!

BUZZ

E CHI POR-TA LA PAL-LA?

?!

È OVVIO, NO?

FRUP

COME SI FA ...?

...?

SARÀ IL COMANDANTE DELLE TRUPPE DI SFONDAMENTO DELLO SHOHOKU!

ﾊﾟﾝﾎﾟﾝ PAT

SHOHOKU

7

...

DA SOLO ?!

...!!

UNF!

TSK!

IL COMANDANTE DELLE TRIPPE?

ﾌﾜｯ FLIP

IO, SAKURAGI IL GENIO!

NON HO ANCORA TOCCATO PALLA!!

E IO CHE DEVO FARE, VECCHIO?!

RYOTA!

SÌ!

SARÀ AKAGI A METTERLA NEL CANESTRO.

SE TI SEMBRASSE POSSIBILE FARE UN PASSAGGIO LUNGO A RUKAWA E MITSUI CHE CORRONO AVANTI, FALLO!

TU VA' VERSO IL CANESTRO...

DAMMI LA MANO.

...DI CORSA.

BENE.

...

AAAH! CHE FAI?!

SCRIB SCRIB

AYACHAN!!

?

FORZA, ROSSI, SBRIGATEVI!

SHOHOKU

CON CHI CREDI DI PARLARE, HANAMICHI?

B''

GRIP

SHOHOKU

7

...

SHOHOKU

7

AN-DIAMO, RYO-CHIN!

11

SHOHOKU

10

7

...

FAMMI TOCCARE LA PALLA!

TUMP

F''

SHOHOKU

10

SHOHOKU

7

TI FARÒ DI NUOVO UN SEGNALE!

STA' ATTENTO!

IN UNA QUALUNQUE ALTRA SQUADRA, SENZA SAWAKITA, SAREBBE L'ASSO TITOLARE.

È MATSUMOTO.

QUEL #6 SI È FATTO PARECCHIO NOTARE NEL SECONDO TEMPO!

HANNO DAVVERO DELLE RISERVE FORTISSIME...

QUELLO SCIOCCO PERDE SUBITO LA TESTA E NON RIESCE PIÙ A GUARDARSI ATTORNO...

UMPF...

WAAH

UN TIRO LIBERO!

WAAH

WAAH

WAAH

FORZA, RYOTA, QUESTO È IL MOMENTO GIUSTO PER FARE LO SBRUFFONE E PRENDERTI GIOCO DEI TUOI AVVERSARI!

* PLAYMAKER N.1

...

No!!

FLAP

CON QUESTO, IL DISTACCO ARRIVA A 15 PUNTI!!

WAAAH

Shohoku (Kanagawa)

SEIKO

2 ND

Sannoh Kogyo (Akita)

NON HANNO ANCORA ALLENTATO LA ZONE PRESS!

WOOOOOH

おお

È DAVVERO DURA PER GLI AVVERSARI!

お

FLIP

OH!

SCRII

OOH!

SHOHOKU

WAAAAAH

COME PENSAVAMO, VOGLIONO SUL SERIO CHIUDERE ADESSO IL MATCH UNA VOLTA PER TUTTE!

SMETTETELAAA!!

UAAAH! NON SE NE PUÒ PIÙ, BASTAAA!!

MH?

NO STOP

GNICK

GRAB

DASH

10

9

11

8

JAGR

ホーム・スタジアム

ROAR

!!

SAWAKITA, BLOCCA LA PALLA! TIN!

AH!

GRAB

BAM

NNGH!

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

A CAUSA DEL SALTO APPENA FATTO, SAWAKITA RITARDA IL RADDOPPIO DI MARCATURA...

...E MIYAGI APPROFITTA SUBITO DI QUELL'ISTANTE. CON UN PRIMO PASSO SI AFFIANCA A FUKATSU...

WOW!

COM'È VE-LOCE! TIN!

WAAH

E VAI!!

HA SFON-DATO LA DIFE-SA!!

...E POI, COL SE-CONDO PAL-LEG-GIO, SI LASCIA ALLE SPALLE GLI AV-VER-SARI.

RUSH

IN QUANTO A VELOCITÀ...

...IL PLAYMAKER NUMERO 1 È IL SOTTOSCRITTO RYOTA MIYAGI!!

AAH!

OPLÀTIN!

GRAB

!!

"OPLÀ! TIN!".
"OPLÀ! TIN!".
NON TUTTO ATTAC-CATO! TIN!
EH?
SHOHOKU
7
4
"OPLÀ! TIN!".

SLAM DUNK

#237
THE MAN

WAAAH

HAI SFONDATO LA DIFESA PRESS!!

BEN FATTO, RYOTA!

VAI, RUKA-WAAAA !!

SIAMO IN 3 CONTRO 2!

GRUNT

RUK

AWA,

PAS

SAAAAA!!

FAMMI TOCCARE LA PAL-LAA A A

AAAA!!

SHOHOKU 10

SHOHOKU 11

JUMP

5

ADES-SO CAM-BIERÒ L'ANDA-MENTO DELLA PARTI-TA!

!!

PAM

UGH!

RUKAWA!!

AAAAH!

ZOMP

ACCI-DENTI A TE! TI AVEVO DETTO DI PAS-SARMI LA PAL-LAAAA!!

GASP!

HEI !!

GRASP

...!!

HEI

ARGH!

GUAR-DATE! IL TIRO DEL RITIRO CON AVVI-TAMEN-TO!

WHIRL

IDIOTA, RIMAN-DALA INDIETRO, INDIE-TRO!!

FINAL-MENTE L'HO TOCCA-TA!

L'HA PRE-SA!!

...!!

STUMP

UGH!

AAAAAH!!

BAM

WOOOOOH

UOOOH!

!

SHOHOKU
10

山王工高
4

SHOHOKU
4

GRAB

WAAAAAH

QUESTO È UN MOMENTO DECISIVO! SEGNIAMO UN CANESTRO!!

FATE UN CANESTRO!

OOH! SIAMO SALVI!!

KAWATA...

ANF!

ANF!

WAAH

DEL-LA SHIN-TAI!!

È SU-GIYA-MA!

NON IMMAGINAVO CHE ALLA SECONDA PARTITA BECCASSERO IL SANNOH KOGYO...

LA CONDIZIONE DI CLASSIFICARSI TRA I BEST 8 NON SARÀ UN PO' TROPPO DURA?

WAAH

WAAH

WAAH

ANCHE SE AKAGI PERDESSE OGGI, LO PRENDEREI...

...PER QUANTO MI RIGUARDA.

DIPENDE PERÒ DA COME SARÀ IN GRADO DI GIOCARE...

...CONTRO UN AVVERSARIO COME KAWATA.

...ORA COME ORA, SE KAWATA ENTRASSE ALL'UNIVERSITÀ...

PERÒ...

PROBABILMENTE GIÀ ADESSO, SE AKAGI SI ISCRIVESSE DA NOI, SAREBBE UN CENTRO ASSOLUTAMENTE VALIDO.

...SI POTREBBE GIÀ ANNOVERARE FRA I TRE MIGLIORI CENTRI DEL GIAPPONE.

GRAB

WAAH

AKAGI!

PROBABILMENTE SEI UNO DEI CENTRI DI PIÙ ALTO LIVELLO DEL GIAPPONE!

TAKENORI AKAGI...

WAAH

NUTRONO GRANDE FIDUCIA IN LUI.

COME PREVEDIBILE, È IL LORO VETERANO CHE ANDRÀ AL TIRO!

WAAH

WAAH

UGH...

SKREK

SWUP

WAAH

GRAB

WAAH

NON CE LA FA?!

UH?!

BENE, BRAVO!

BAM

WAAAH

È PASSATA IN MEZZO ALLE GAMBE?!

È DIETRO IL TABEL-LONE!

...

NO, DA QUELL'AN-GOLAZIONE È IMPOSSIBILE TIRARE!

!!

UOOH!

STONK

AAAAH!

JUMP

SHOHOKU

4

WAAAAH

UFF...

BENE, BELLA DIFESA!!

SÌ, LO SO!

NON LASCIARTI BATTERE DAL GORI-CICCIO, TU SEI IL GORILLA ORIGINALE!!

"SU, IMPEGNATI DI PIÙ E ATTACCA CON TUTTE LE TUE FORZE, AKAGI!"

DEVO VINCE-RE!!

GRAB

FRA-TELLO-NE...!

OOH! HANNO TRASCINATO FUORI IL GUARDIANO DELL'AREA SOTTO CA-NESTRO!

BAM

BAM

WAAAAAH

!!

MIRA ALL'UNO CONTRO UNO.

VOGLIONO PASSARE LA PALLA SOTTO CANESTRO ORA CHE LA DIFESA SI È SPAR-PAGLIATA?

NO.

COSA FA UN CENTRO COSÌ LON-TANO DALLA SUA POSI-ZIONE?!

UOOH!

BAM

AH!

?!

!!

DASH

BAM

GRAB

JUMP

GUAAH!

WOW! CHE ABILI-TÀ!!

SDRUM

UOOH!

EVVAIIII!!

ANF!

ANF!

ANF!

...

UGH...

FLIP

MA IO...

...SARÒ IN GRADO DI BATTERE QUESTO RAGAZZO...?

OHOKU 4

PORC... STA' ZIT-TO!!
CANESTRO VALIDO! UN TIRO LIBERO! FALLO DI SFONDAMENTO DEL #10!
FIIIH

SLAM DUNK

IN THE MIDDLE

...E POI UOZUMI...

陵南

KAZUMA TAKASA-GO...

TOORU HANAGA-TA...

SHOYO

PERÒ, GLI EROI DI KANAGAWA SEMBRANO QUASI DEI POP-PANTI AL SUO CONFRONTO...

SONO STATI TUTTI OSSI DURI COME AV-VERSARI.

山王工高

7

PAM

WHIIIRL

WLAMM

...

EVVIVAAAAA!!

ANF!

UGH...

ANF!

WAAAAAH

ばちん

SCIAFF

BRAVO!!

DOPO QUESTO, LA RIMONTA È PRATICAMENTE IMPOSSIBILE...

AAH... COSÌ NON VA, SHOHOKU!

MASASHI KAWATA APPARTIENE A UN ALTRO MONDO!

山王工高

7

#238
IN THE MIDDLE

MASASHI KAWATA APPARTIENE A UN ALTRO MONDO!

山王工高

7

#238
IN THE MIDDLE

WLAMM

...

EVVIVAAAAA!!

ANF!

UGH...

ANF!

WAAAAAH

ばちん

SCIAFF

BRAVO!!

DOPO QUESTO, LA RIMONTA È PRATICAMENTE IMPOSSIBILE...

AAH... COSÌ NON VA, SHOHOKU!

WAAAAAAAAAH

PER ARRIVARE A UN DISTACCO DI 20 PUNTI, CHE SANCIREBBE LA FINE DELLA SFIDA...

...MANCA UN SOLO CANESTRO.

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

Sannoh Kogyo
(Akita)

WAAH

WAAH

WAAH

OH!

SIETE SERI ?

ANDATEEE!!

RI-MONTA-TEEEE!!

FINALMENTE HANNO SMESSO DI USARE QUELLA DIFESA SPAVENTOSA!

QUELLA "ZONE PRESS"...

BENE, È DA ADESSO CHE SI PARTE!

PHEW, MENO MALE!

FOSSE STATO UN AVVERSARIO DI LIVELLO INFERIORE, MAGARI FORSE ...

ORMAI IL DIVARIO DI PUNTI È TROPPO GRANDE...

...MA COL RE...

...

COSA VUOI DIRE?

LO PENSATE DAVVERO?

MH?

Ta.

...!!

IIIH!!

ドカ

SDUM

ドカ

ドカ

ドカ

!!

ゴン

SOCK

STUMP

...SE VI ILLUDETE, POI, LA BATOSTA SARÀ ANCORA PIÙ DURA...!

...

Ta.

FORZAAA!!

RIMONTATEEE!!

おっ

しゃあ

VAIII, SHOHOKUUU!!

ANF!

TSK... GUARDATE CHE...

PLIC

UOOOOOH

うおおお

SEGNIAMO UN CANESTRO E CAMBIAMO IL RITMO DELLA PARTITA!

PRIMA DI TUTTO, METTETE DENTRO QUESTA PALLA!

IMPEGNATEVI AL MASSIMO!!

FATE DEL VOSTRO MEGLIO!

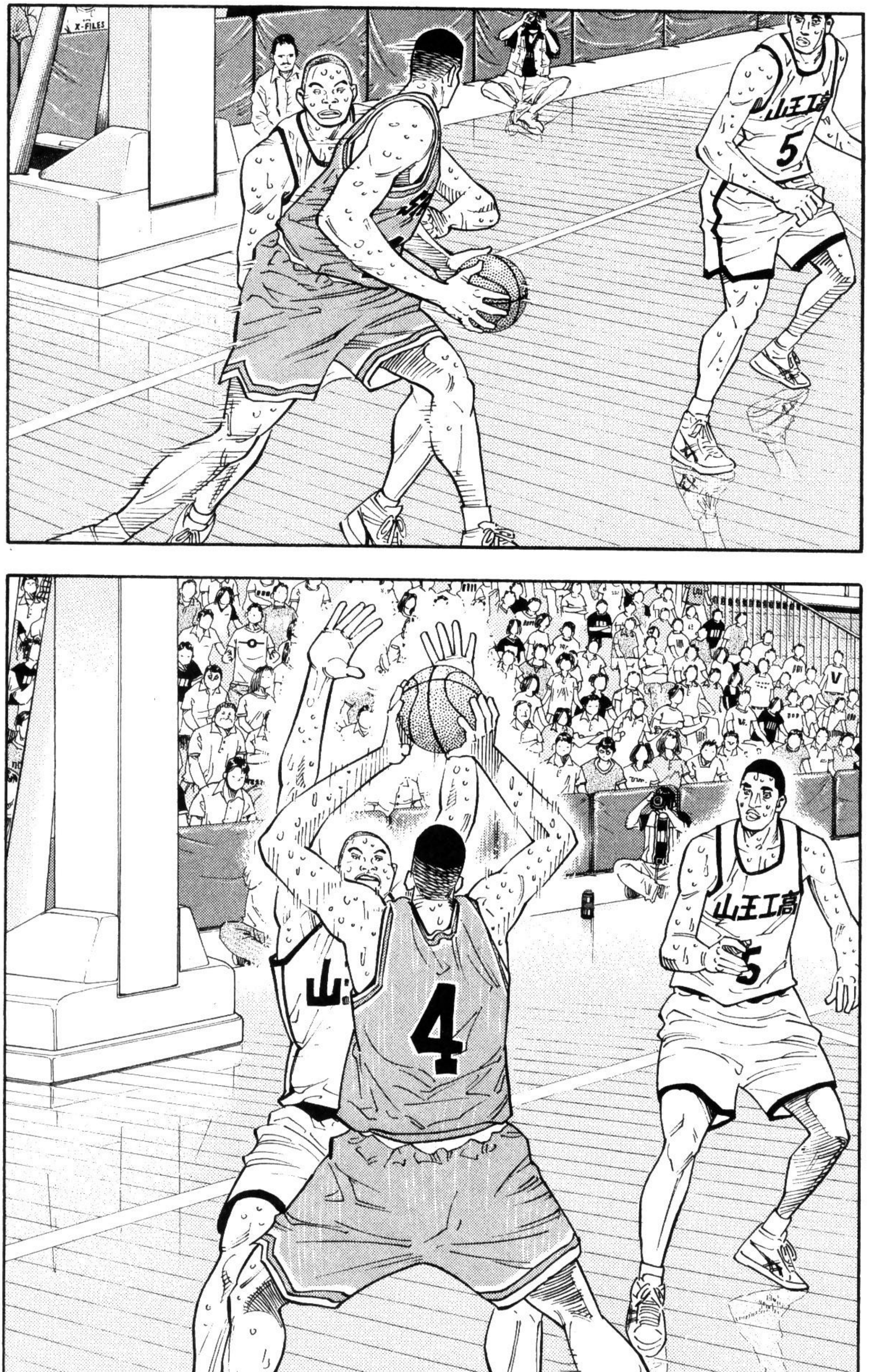
POSSIAMO ANCORA COMBATTERE!!

SE NE METTIAMO A SEGNO UNO, L'ANDAMENTO DEL GIOCO CAMBIERÀ DI NUOVO!

COMUNQUE, NEL SECONDO TEMPO, NON ABBIAMO ANCORA FATTO UN TIRO DECENTE.

TI PREGO, AKAGI!!

GRAB


X-FILES
山王工高
5
山王工高
4
山王工高
5

BAM

...!!

WAAAAH

HA PRE-VISTO LA MIA MOS-SA!

!!

WAAH

DIFE-
SA!

WAAH

WAAH

DIFE-
SA!

CONOSCIAMO
LO SCHEMA DI
QUELL'ATTACCO!

GRAB

WAAH

MER-
DA!

WAAH

WAAH

...

...!!

GRASP

TIENI DURO!!

FORZA!

CIP

CIP

CIP

SKREK

BAM

BISOGNA DIVERSIFICARE GLI SCHEMI D'ATTACCO...

DASH

SCRII

GNICK

BAM

BAM

GNICK

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

...PERCHÉ I NOSTRI AVVERSARI SARANNO I PIÙ FORTI DEL GIAPPONE!

ANF!

ANF!

BEL TIRO!!

FLAP

!!

BAM

LINO SPIN-MOVE !!

WAAH

PAAM

CONOSCIAMO ANCHE QUESTO SCHEMA!

JUMP

SHOHOKU

4

SHOHOKU

4

山王工高

7

UGH!

...

...

...È STATO STOP-PATO ?!

AKA-GI...

!!

...SI ERA ALLENATO COSÌ TANTO...!

EPPURE...

WAAAAAAH

GRANDE KAWATA!!

BELLA STOP-PATA!

TORNA INDIETRO, AKAGI!

DIFEN-DIAMO!

NON PEN-SARCI!

SHOHOKU

A QUESTO PUNTO, ORMAI, È PROBABILE CHE LO SHOHOKU NON RIUSCIRÀ PIÙ A RIMETTERSI IN PIEDI.

IN PASSATO, NON ERA MAI CAPITATO CHE LA COLONNA PORTANTE AKAGI FOSSE FERMATA IN QUESTO MODO!

PROPRIO COSÌ.

DASH

SÌ!!

WAAH

WAAH

ALL'IMPROVVISO, MI È VENUTA PAURA...

WAAH

TUTTO QUELLO CHE...

...IL FRATELLONE HA OTTENUTO IMPEGNANDOSI DURAMENTE FINORA...

ANF!

ANF!

ANF!

...TUTTO QUANTO POTREBBE ANDARE IN FUMO CON QUESTA PARTITA...

COSA ?!

UNA TRI-PLA!

UN CENTRO CHE FA UN TIRO DA LONTA-NO...?!

BISH

!!

NO, NON VA!

...IL TA-GLIA-FUO-RI!!

HO SBAGLIATO! HO TRASCU-RATO...

HOKU

RUSH

!

SBAM

U A A H ?!

JUMP

4

7

FLAP

TUP

SHOHOKU

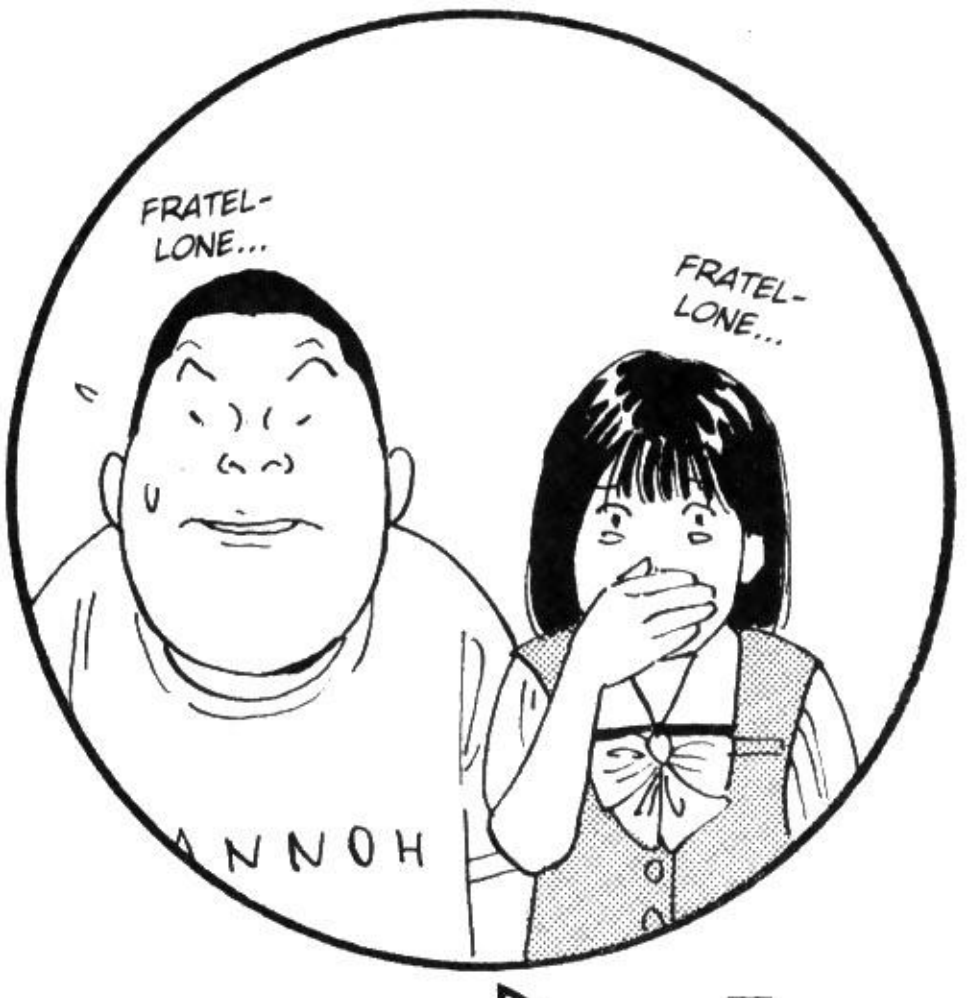
Sannoh

WAAAAAH

SEIKO

2 ND

SONO 20 PUNTI...



SLAM DUNK

SEIKO

WAAAAAAH

山王工高

5

7

WOHOKU

4

#239
Grosso e bravo

BRAVO, KAWA!

山王工高

PAM

YEAH!

KA-WA-TA!

HA-!!

STUMP

KA-WA-TA!

KA-WA-TA!

THUMPF

WAAH

WAAH

...

FRUMP

ZZZ...

ANDIAMO VIA, HI-ROSHI.

SVEGLIATI!

...

ORMAI LA SFIDA È GIÀ CHIUSA.

È FI-NITA.

...SIA I GIOR-NALI-STI...

SIA IL PUB-BLI-CO...

...SIA I GIOCATORI DELLE ALTRE SQUADRE...

...E PERSINO I RAGAZZI DEL KAINAN, RAPPRESENTANTI DELLA MEDESIMA PREFETTURA DI KANAGAWA...

...TUTTI QUANTI GLI SPETTATORI IN QUEL PALAZZETTO PENSAVANO LA STESSA COSA.

YAAWN...

WAAH

WAAH

WAAH

nohoku
anagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2ND

WAAH

WAAH

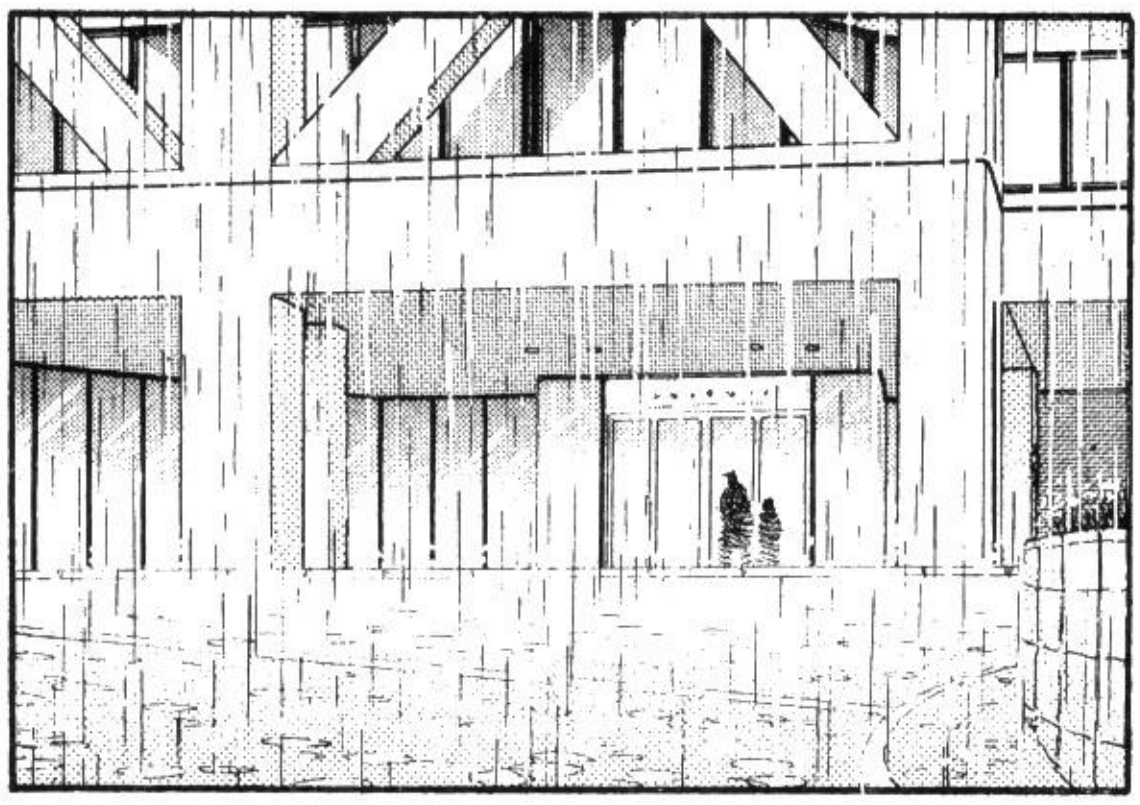
SORPRESE O RIBALTA-MENTI...

等学校バスケッ

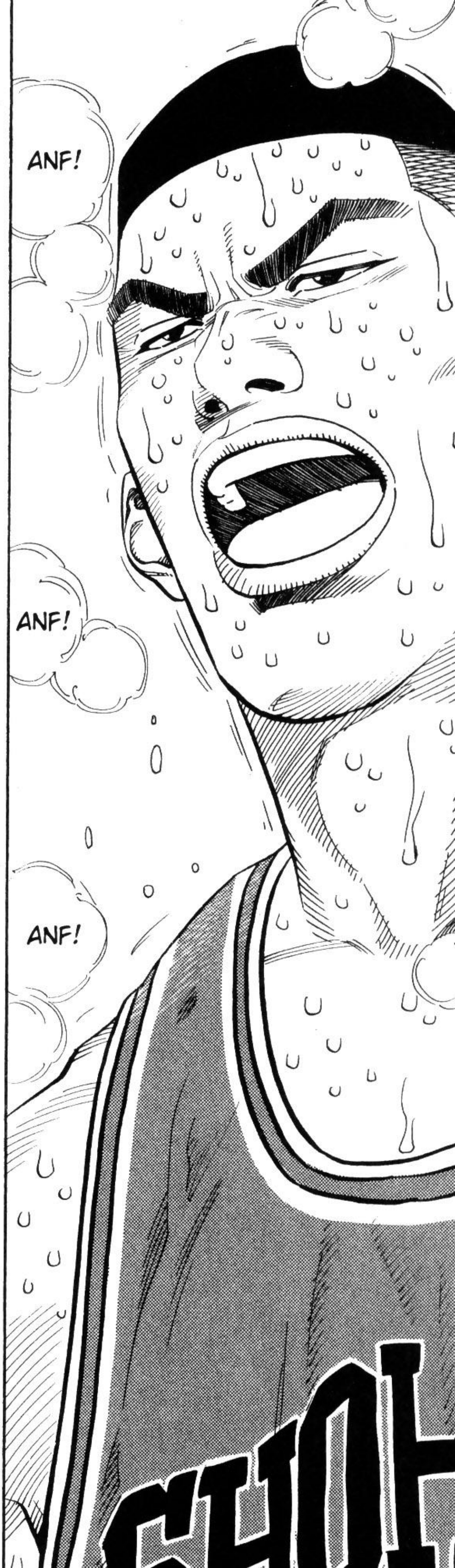
WAAH

4

...NON CE NE SONO STATI E NON CE NE SARANNO.



* SUGITA MEMORIAL GYMNASIUM



...!

AAAH! MERDA!

SPERO STIANO ANCORA GIOCAN-DO!

IDIOTA, QUELLO NON È MICA UNO STUDENTE DELLE SU-PERIORI!

CON QUELLA FACCIA...

KAWATA (JUNIOR) NON ERA L'UNICO PIÙ GROSSO DI ME?

PRIMA DI TUTTO, FACCIAMO UN CANE-STRO!!

UN CANE-STRO!

...

BISH

SHOHOKU

7

4

GRAB

4

!!

FLIP

DAI, PROVA A TIRARE! TIN!

山王工高

GRAB

AAAH!

山王工高

5

!!

SBAM

ガ

10

5

山王工高

7

WAAH

ICHINO, GUARDA MITSUI.

A QUANTO PARE, LA TUA DIFESA NEL PRIMO TEMPO HA AVUTO EF-FETTO...

WAAH

CHE... CHE... CHE...

CHE PEZZI DI MERDA!!

DUNQUE HANNO COMPRESO IL PUNTO DEBOLE DI RYOTA...

...OVVERO LA SCARSA PRECISIONE DEI SUOI TIRI IN SOSPEN-SIONE?

WAAH

ANF!

...COME UN PUGNO NELLO STOMACO!

ANF!

ANF!

WAAH

ANF!

WAAH

WAAH

...

WAAH

...L'INTERO SHOHOKU SI SGRETOLA DALLE FONDAMENTA.

FINORA, NEI MOMENTI CRUCIALI, AKAGI RESTAVA COMUNQUE UN PUNTO FERMO E PERCIÒ ANCHE GLI ALTRI MEMBRI DELLA SQUADRA ERANO TRANQUILLI E RIUSCIVANO A FARE UN BUON GIOCO.

SE INIZIA A CROLLARE LUI...

FALLOOO!

FIFIIIH

山王工高

4

7

11

#11 ROS-SO!

COSA?!

ANF!

WAAH

WAAH

ANF!

WAAH

ANF!

DICO A TE! HAI CAPITO?!

BRUTTO DEFICIENTE! NON POSSIAMO LASCIARCI DI-STACCARE PIÙ DI COSÌ!!

11

...

TI SFIDO, PALO!!

DANNAZIONE! A QUESTO PUNTO, NON RESTA CHE IL SOTTOSCRITTO SAKURAGI, L'ARMA FINALE DELLO SHOHOKU!!

L'ARMA FINALE?

SWUP

!

HOP!

BAM

5

OH!

!!

UGH!

CE L'HA FATTA!

AH!

SEGUITECA SI @WICKED_MANGA

SA-KU-RA-GI!

OOOOOH!

TA-DAN

OHOKU

10

?!

BAM

HOP!

ピピピ

FIFIIIIH

AH AH AH

はは

WAAH

CHE HO COM-BINA-TO?!

FIX

MA COME ?!

は AH AH は

ERA UN CHIARO E NETTO DOUBLE DRIBBLE!!

BWAH AH AH AH!

WAAH

は AH AH は

VIOLA-ZIONE DI DOPPIO PALLEG-GIO!

AH!

...

は AH WAAH

CHIUDI IL BECCO, MALE-DETTO!

STA' ZITTO!!

TU... SMETTILA DI FARE STUPIDAG-GINI O TI AMMAZ-ZO.

WAAH
WAAH
...MA È LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UN GIOCATORE COME QUEL KAWATA...
DA QUANDO HO INIZIATO QUESTO LAVORO, POSSO VANTARMI DI AVER ACQUISITO UN CERTO OCCHIO PER IL BASKET...
WAAH
WAAH
WAAH
AHI, CHE MALE!
スパコーン
SDOONK
SEI ANCORA SOLO UN PIVELLINO!
MA DI CHE TI VANTI?!
È GROSSO E BRAVO.
COME SPIEGARE...
EHM...
FORZA, PROVA A DIRE COS'HA DI DIVERSO KAWATA!
ばちこーん
SDUUNK
AHIO!!
SCEGLI MEGLIO LE PAROLE!!
E TU SARESTI UN REDATTORE?!
"GROSSO E BRAVO".
UHM...
INVECE KAWATA È AGILISSIMO E ANCHE BRAVO A PALLEGGIARE, NONOSTANTE SIA COSÌ IMPONENTE...
P-PER QUANTO HO VISTO FINORA, I GIOCATORI DI GROSSA STAZZA IN GENERE STANNO VICINO AL CANESTRO, PER CUI NON PALLEGGIANO MOLTO...
INOLTRE, DI SOLITO, NON SONO PARTICOLARMENTE VELOCI NEI MOVIMENTI.

EH?!

DOPO ALLORA, IN UN ANNO, SI DICE CHE LA SUA STATURA SIA AUMENTATA DI 25 CM.

165 CM.

SAI QUANTO ERA ALTO QUANDO È ARRIVATO ALLE SUPERIORI?

IN...

IN UN ANNO, BEN 25 CM?!

DA PLAYMAKER AD ALA...

...E, INFINE, A CENTRO.

PARALLELAMENTE ALLA CRESCITA REPENTINA DI ALTEZZA, PURE IL SUO RUOLO È ANDATO CAMBIANDO.

...E AD AVER CONTRIBUITO A FARE DI LUI IL CENTRO PIÙ FORTE DEL BASKET LICEALE GIAPPONESE.

È PROPRIO LA SUA ESPERIENZA IN TUTTI I RUOLI AD AVER RESO MASASHI KAWATA UNICO NEL SUO GENERE...

SFRUTTANDO ANCHE LE SUE ABILITÀ TECNICHE DA ALA E PLAYMAKER, È DIVENTATO ANCORA PIÙ FORTE NEL GIOCO COME CENTRO...

SENZA DUBBIO, OGNI VOLTA CHE GLI È STATO CAMBIATO IL RUOLO, HA DOVUTO FARE NOTEVOLI SFORZI.

BAM

POTENZA NEGLI SCONTRI SOTTO CANESTRO...

...MU-SCOLI D'AC-CIAIO ...

...

WAAH

WAAH

COSA STANNO COMBI-NANDO?!

ALLO SHOHOKU NON RE-STAVA CHE CHIEDERE L'ULTIMO TIME-OUT.

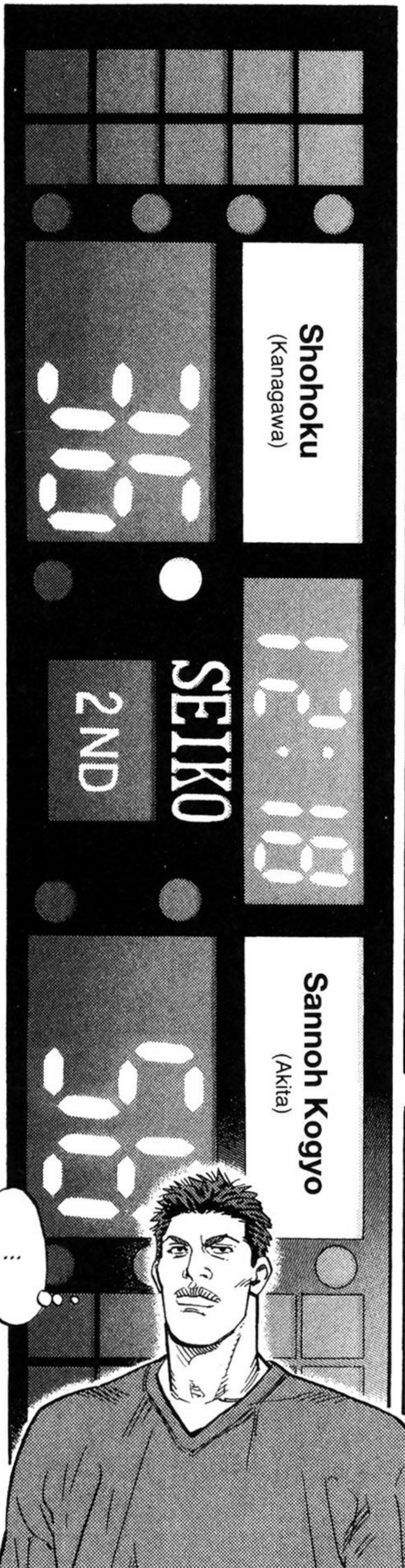
FLAPP

!!

AL MOMENTO DELL'ISCRIZIONE ALLE SUPERIORI
SONO FUKATSU.
...TAK!
SONO KAWATA.

SLAM DUNK

Un brutto Shohoku



#240 Un brutto Shohoku

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

KO

JAIBA

METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!

山王工高

QUANDO SI RICHIEDE UN TIME-OUT, NON È DETTO CHE SI POSSA PRENDERE IMMEDIATAMENTE. BISOGNA ASPETTARE FINO AL MOMENTO IN CUI SI FERMA IL GIOCO PER UN FALLO O ALTRO.

BY DR. T

山王工

PERÒ...

IN 8 MINUTI DEL SECONDO TEMPO NON ABBIAMO SEGNATO NEPPURE UNA VOLTA! NON POSSO CREDERCI!!

COMUNQUE, DOBBIAMO FARE ALMENO UN CANESTRO!

ANF!

ANF!

ANF!
WAAH
WAAH
WAAH
SHOHOKU
14
NON RIESCO A PASSARE LA PAL-LA...
WAAH
WAAH
IN PRATICA, STANNO CER-CANDO DI FAR TIRARE RYOTA DALL'ESTERNO DELLA LINEA DEI TRE PUNTI.
SE VIENE MARCATO DA FUKATSU A QUELLA DISTANZA, PER LUI È QUASI IMPOSSI-BILE SMARCARSI E PENETRARE...
ANF!
...IL PUNTO DEBOLE DI RYO-TA!
ANF!
SHOHOKU
7
COME TEMEVO, FUKATSU HA COM-PRESO...
...
PAM
SANNOH
SANNOH
SANNOH
FORSE SONO GLI EFFETTI DELLA SFIANCANTE MARCATURA SUBITA NEL PRIMO TEMPO.
MITSUI SI MUOVE POCHIS-SIMO E LENTA-MENTE...
DANNA-ZIONE!!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!

EHI!

DASH

TI PRE-GO, RUKA-WA!!

FA' QUAL-COSA!

GRAB

WHUP

!!

UOH!

!!

PAM

山王工高

9

MALEDET-
TO... STAI-
MOSTRANDO
SEMPRE
DI PIÙ DI
COSA SEI
VERAMENTE
CAPACE...

WAAH

AAAH!
NON
LASCIAR-
GLIELA
PRENDERE,
IDIOTA!!

SKREK

GNICK

WAAAAAAAAH

山王工高

11

9

4

UGH
...

SCOLLA-
TELO DI
DOSSO!!

SMAR-
CATI!

L'ASSO DEL
SANNOH
NON È FOR-
TE SOLO IN
ATTACCO!

CHE
PRES-
SIONE
STRAOR-
DINARIA
!!

SKREK

山王工高 9

SWUP

NON C'È NESSUNO SPIRAGLIO...

...!!

PAPPAH

DIFE-SA!

DIFE-SA!

DIFE-SA!

PAPPAH

DIFE-SAAA!

...

ANCHE SAWAKITA FINALMENTE HA INIZIATO A CONCENTRARSI.

ALLA BUON'ORA!

WAAH

È CIR-CON-DATO!

IL #11 STA TENENDO LA PALLA TROPPO A LUNGO!

WAAH

WAAH

RIMAN-DALA INDIE-TRO!

RUKA-WA, AT-TENTO!!

!

MERDA!

GRAB

FIUN

CAPO, TI PREGO!!

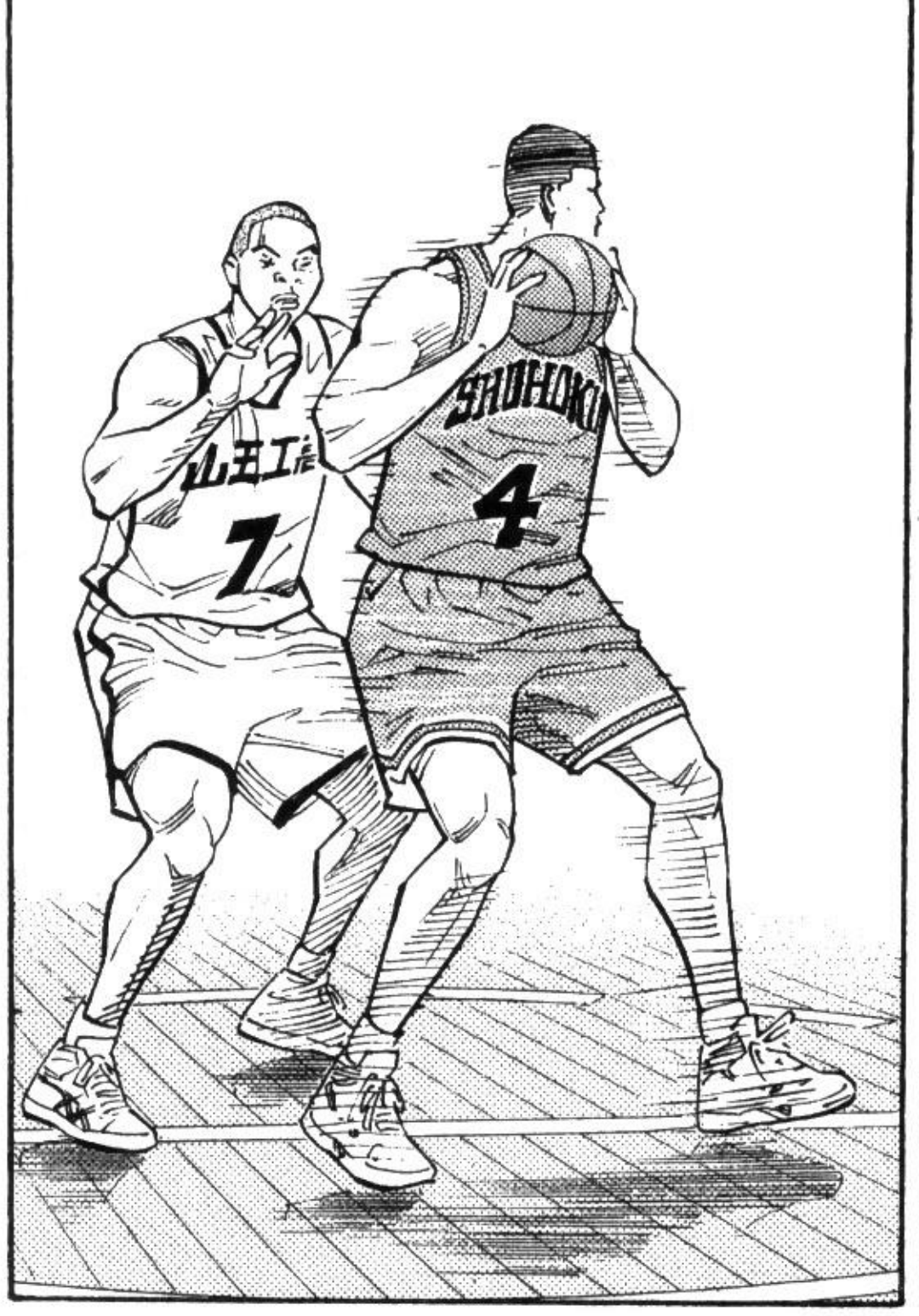
GRAB

4

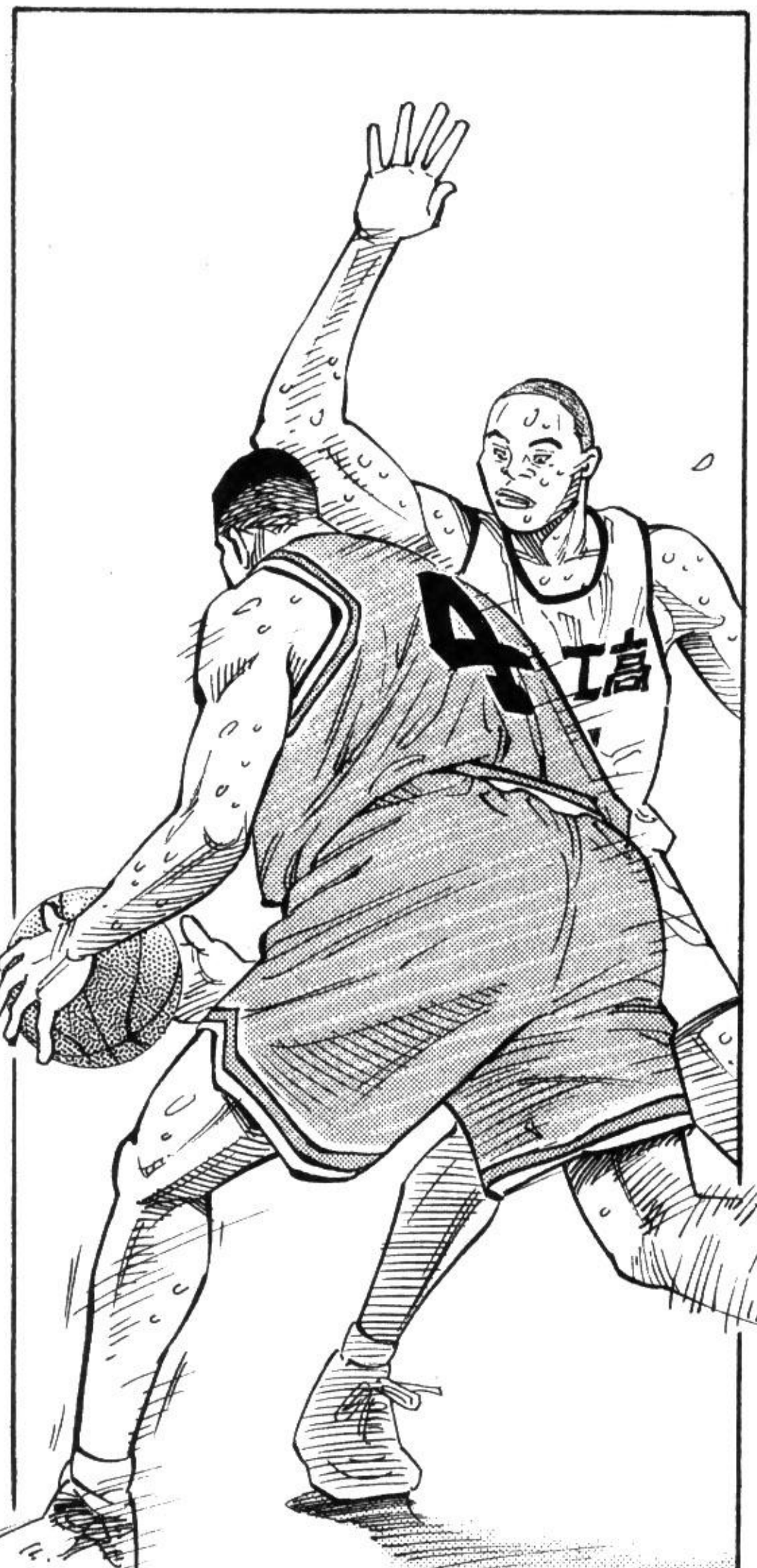
FATTI SOTTO, AKAGI.

QUANTE VOLTE VUOI.

NON POSSO FARMI BATTERE!


SHOHOKU
4
山王工高
7

山王工高
7
4


4
工高

4

FIFIFIIA

INFRA-
ZIONE DI
PASSI!

COSA
?!

WAAH

GORIII!!

WAAH

...

WAAAAAAH

OOOOO

GORI!

...FARE GIOCATE COSÌ BRUTTE.

È LA PRIMA VOLTA CHE VEDO AKAGI...

IL CAPO SCIM-MIO-NE!!

TUMP

GULP

すごい!!

UAUH!

MH?

...

FIIH

TUMP

LO FA!!

STUPIDO, NON SARAI MICA COSÌ NERVOSO PER IL MATCH COL SANNOH DA AVER DIMENTICATO DI COSA SEI CA-PACE?

WAAH

CI SERVE UN TIME-OUT!!

FA' FALLO!

WAAH

BUZZ

TIME-OUT!

SHOHOKU 10

SHOHOKU 7

SHOHOKU 11

Shohoku
(Kanagawa)

Sannoh Kogyo
(Akita)

SEIKO

2 ND

WAAH

ANF!

ANF!

WAAH

SEMBRA SIA NEL PANICO AL PUNTO DA NON ACCORGERSI NEPPURE DELLA MIA PRESENZA!

WAAH

LE PAROLE ENTRAVANO NELLE LORO ORECCHIE...

SHOHOKU 14

SHOHOKU 7

SHOHOKU 11

NON VA BENE PENSARE TROPPO.

COSÌ LE GAMBE FINISCONO PER FERMARSI!

...MA NON NELLA LORO TESTA.

QUESTO ERA IL PENSIERO CHE FACEVA CAPOLINO NELLA LORO MENTE...

PERDEREMO...?

SOSTITUISCI SAKURAGI.

ECCOMI!

KOGU-RE.

...E CHE LORO STAVANO CERCANDO DISPERA-TAMENTE DI SCACCIARE.

BUZZ

FORZA, SI RICOMINCIA!

ROSSI, ENTRATE IN CAMPO!

WAAAAAAAH

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

SIEDITI QUI, SAKURAGI.

OSSERVA ATTENTAMENTE IL GIOCO.

DATO CHE IL QUATTROCCHI DOVRÀ RITIRARSI DAL CLUB, FORSE VOLEVA FARLO GIOCARE UN'ULTIMA VOLTA?

DUNQUE SI È ARRESO!

SHOHOKU 10

DANNATO VECCHIO... METTERE IN PANCHINA UN FENOMENO COME ME...

...LA SCENA DELLA NOSTRA SCON-FITTA...

PER TRARNE UNA LEZIO-NE PER IL FUTURO...

VUOLE CHE MI IMPRIMA NEGLI OCCHI...

CHIUDI IL BECCO, STUPIDO VECCHIO!!

SA-KURA-GI...

...VIENI A GUAR-DARE LA PARTITA.

SIEDITI QUI.

NON CI SENTI?!
EH ?!

MH?

SILENZIO

SHOHOKU
10

FRUP FRUP

...

SONO SOLTANTO 10?

-ル選手権大会

SONO L'UNICO A PENSARE CHE POSSIAMO ANCORA VINCERE?

SLAM DUNK

#241

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

SONO L'UNICO A PENSARE CHE POSSIAMO ANCORA VINCERE?

SONO SOLTANTO IO?

SHOHOKU 10

4 POINTS

AR-REN-DER-MI?

OH?

NON TI ERI ARRESO, VECCHIO?

SE CI SI ARRENDE, IN QUELL'ISTANTE SI CHIUDE LA PARTITA!

NON CAPISCI CHE SE LO SVANTAGGIO AUMENTA ANCORA, SIAMO SPAC-CIATI?!

AAH! NON LA BLOC-CHI?!

Shohoku (Kanagawa) | Sannoh Kogyo (Akita) | SEIKO | 2ND

FIUN

...!!

GRAB

UOH!

SIAMO SALVI!

PHEW!

WHIRL

NON È ENTRATAAA!!

OSSERVA CON ATTENZIONE.

È PER QUESTO CHE TI HO MESSO IN PANCHINA.

GRAB

UH?

CHE VUOI?

LASCIAMI, FA CALDO!

WAAH

SEGNATE UN CANESTRO!

WAAH

FORZA, VAIII!!

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

GRAB

WAAH

SCRIII

RUKAWA CONTRO SAWAKITA!

1 ON 1!

RUKAWA?

TSK!

STA PENSANDO TROPPO.

GUARDA QUANTO TIENE FERMA LA PALLA.

IN QUESTO MODO, RUKAWA STA PERDENDO UN PO' ALLA VOLTA IL SUO RITMO.

WAAH

SAWAKITA NON CA-SCA NELLE FINTE, EH?

SEMBRA CHE RIESCA A PREVEDE-RE TUTTO.

WAAH

GNICK

...

JUMP

SHOHOKU

BAM

SHOHOKU

!!

FIUN

AAAAAH!

QUEL TIPO È UN INCAPACE!

È QUESTO IL PUNTO, VERO?

NO.

SBAM

!!

RIMBALZO!!

CHE VELOCITÀ!

PERÒ...

...MANCA DI TEMPISMO.

GRASP

Shohoku (Kanagawa)

CRICK

È QUESTO QUI!

!

AAAAH!

STA COR-RENDO !!

SHOHOKU

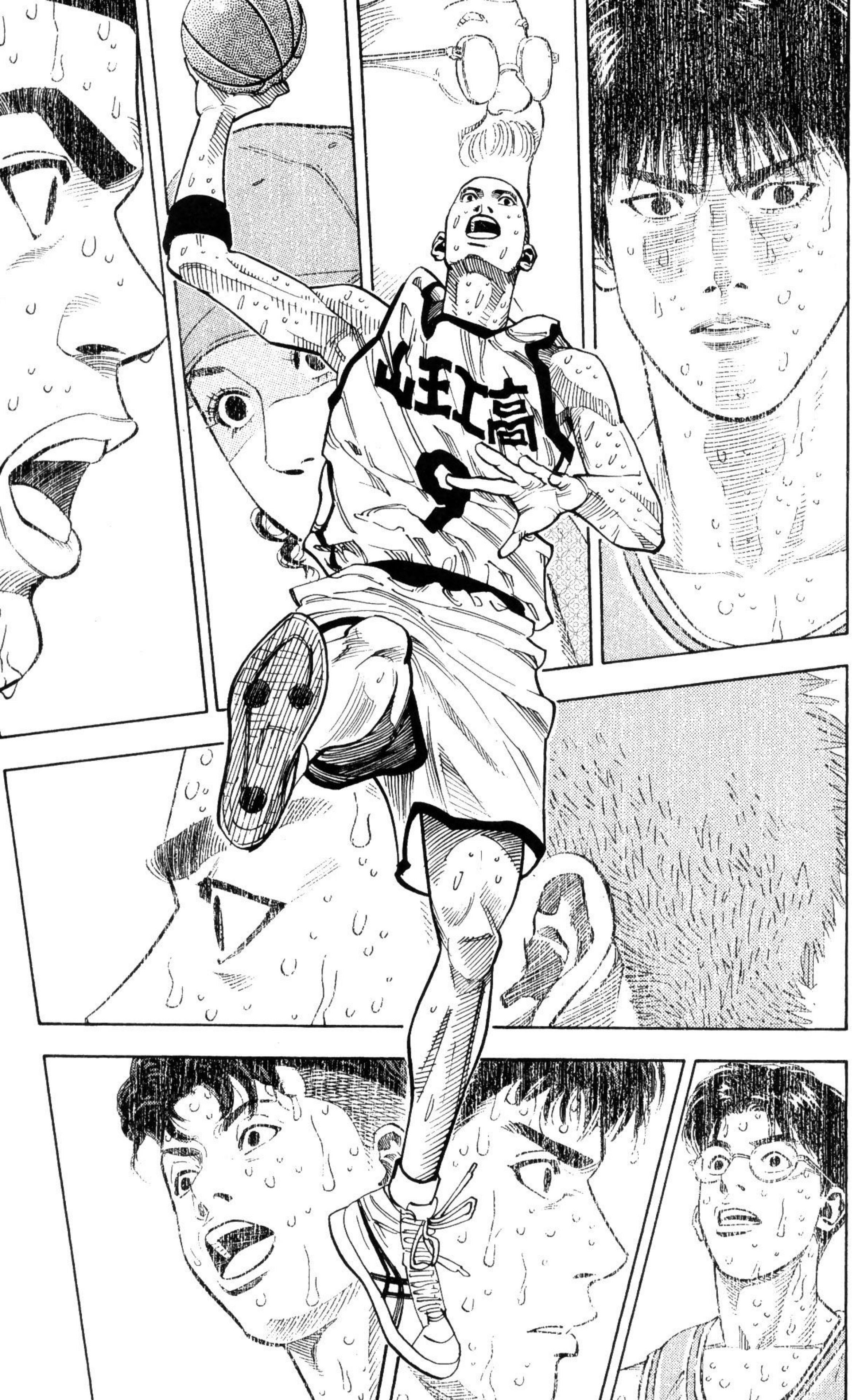
7

山王工高

9

BEL RIMBAL-ZO!!

WAAAAH


北王高

SBRAM

OOOOH!!

9

Shohoku
(Kanagawa)

SEIKO

2ND

8·19

GEND

SHOHOKU

8
SAD
MAN

ANN

WAAAAAAH

...

HAI CAPITO?

HO CAPITO, VECCHIO.

NO.

SBA-GLIATO.

VUOI DIRMI CHE DEVO ANDARE ANCH'IO A SEGNARE SCHIACCIATE DEL GENERE, GIUSTO?

CI SONO! MI STAI CHIEDENDO DI USARE LO SCHIACCIAMOSCHE IMPARATO DA GORI?

NO.

QUEL CONTROPIEDE DI POCO FA PER NOI HA SIGNIFICATO 2 PUNTI IN MENO.

COSA BISOGNEREBBE FARE PER EVITARLO?

LE AZIONI DI CONTROPIEDE AVVERSARIE COME QUELLA DI PRIMA SONO AUMENTATE.

LO SHOHOKU NON RIESCE A NASCONDERE LA STANCHEZZA. È DIVENTATO LENTO A TORNARE INDIETRO.

Shohoku
(Kanagawa)
2 ND
E POI QUELLO SVANTAG-GIO...
WAAH
WAAH
WAAH
NON MI STUPIREI SE, DA UN MOMENTO ALL'ALTRO, AVESSERO UN TRACOLLO EMOTIVO.
RUKAWA HA TIRA-TO...
...
SHOHOKU
10
PROVA A RIPRODUR-RE NELLA MENTE LA GIOCATA DI POCO FA.
CHIU-DI GLI OCCHI.
A QUESTO PUNTO, IL NOSTRO AT-TACCO SI È CONCLUSO.
SCHIAPPA!!
GRR!
GULP
?!
SHOHOKU
10
SHOHOKU
11
9

...

UH?

SHOHOKU

5

ECCO, ADESSO STOP!

GUAAH!!

SHOHOKU 10

...?!

COSA SAREBBE SUCCESSO SE, IN QUEL MOMENTO, FOSSI STATO TU A PRENDERE IL RIMBALZO?

...

PER COMINCIARE, NON CI SAREBBE STATO IL CONTROPIEDE NATO DAL RIMBALZO.

E POI, LO SHOHOKU AVREBBE AVUTO UN'ALTRA CHANCE DI TIRO.

...

...!!

IN ALTRE PAROLE, INVECE DEI 2 PUNTI IN MENO...

...CI SAREBBE STATA L'OCCASIONE DI OTTENERE 2 PUNTI IN PIÙ!

SHAM

LO CAPISCI, SAKURAGI?

...SAREBBE UNA MOSSA DEL VALORE DI BEN 4 PUNTI!

SE TU RIUSCISSI A PRENDERE UN RIMBALZO OFFENSIVO...

にこり

SMILE

...!!

SE RIUSCISSI A FARLO, SARESTI IL NOSTRO ASSO NELLA MANICA PER LA RI-MONTA!

AAAAH!

PALLA, ATTACCATI ALLE MANI! PALLA, AT-TACCATI! PALLA, AT-TACCATI!

WHUP

...

CHE FAI ?!

?

GRIP

GRIP

GRIP

...

CHE DIAVOLO VI PRENDE A TUTTI?!

GRIP

AN-CH'IO!

GRIP

PURE IL MIO PENSIERO!

AN-CH'IO!

ATTACCATI, ATTACCATI, ATTACCATI, PALLA!!

CONTIAMO SU DI TE, SAKURAGI!!

CI HO MESSO ANCHE LA MIA FORZA DEL PENSIERO!

EH?

LA FORZA DEL PENSIERO...?

CHE MANI GRAN-DI...

HO L'IMPRES-SIONE CHE, CON QUELLE MANI, POTREB-BE DAVVERO AFFERRARE QUALUNQUE PALLONE...

...

...

SIA-MO TIPI SEMPLICI, CHE MA-LE C'È?

SOLO A DEI SEMPLI-CIOTTI COME VOI POTEVA VENIRE IN MENTE UNA SCIOC-CHEZZA SIMILE!

CREDETE CHE I RIM-BALZI SI PRENDANO CON LA FORZA DEL PENSIE-RO?!

ACCIDENTI!

MH?

ALLORA, QUANTO CI VUOLE, VECCHIO?

TI STO CHIEDENDO QUANDO ARRIVA IL MIO TURNO!

7'00"

BUZZ

国高等学校バスケットボー

7'00"

CAMBIO!

...

OOOOOH!!

SBRIGATI A RIMETTERMI IN CAMPO!!

PAF

PAF

PAF

PAF

PAF

WAAH

WAAH

ANF!

ANF!

ANF!

WAAH

10

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

WAAH

7

"SE CI SI ARRENDE, IN QUELL'ISTANTE SI CHIUDE LA PARTITA", EH?

HIROMITSU

SLAM DUNK

17 – Shohoku VS Sannoh Kogyo [2] (Fine)

FOCUS GENNAIO/FEBBRAIO 2021

PLANET manga

KAIJIN REIJOH – MOSTRUOSE BELLEZZE 1

Quando la mente non regge più la **sofferenza** si trasformano in **mostri assassini**… Dal disegnatore di ***Akame ga KILL!***, un avvincente e violentissimo manga. Dal 14 gennaio.

KAIJIN REIJOH 1 / AKAME GA KILL! 1 PACK

Imperdibile bundle con *Kaijin Reijoh* 1 e ***Akame ga KILL!* 1 *Variant***, riedizione con **copertina inedita non vendibile separatamente dal pack**. Dal 14 gennaio.

PARCHMENT AND WOLF 1

Il **sequel** di ***Spice and Wolf*** con il giovane **Koll** e la **figlia di Lawrence e Holo**. Tratto come la serie principale da una famosa serie di light novel. Dal 21 gennaio.

SPICE AND WOLF DOUBLE EDITION 1 (di 8)

Riedizione con **due albi originali a volume** per le avventure del mercante **Kraft Lawrence** e della ragazza con coda e orecchie da lupo **Holo**. Dal 28 gennaio.

SING "YESTERDAY" FOR ME 1 (di 11)

I **sogni** e le **illusioni** che impediscono di trovare la felicità. Per chi è in cerca di emozioni profonde. Da questa serie, **l'anime** su Crunchyroll. Dall'11 febbraio.

KILL LA KILL COMPLETE EDITION

Direttamente dall'omonimo **anime** su Netflix, una saga ricca di **azione e comicità** in un **volume autoconclusivo** che raccoglie i tre albi originali. Dal 25 febbraio.

SUMMER WARS – IL ROMANZO

Il romanzo tratto da uno dei **film animati** più premiati e di successo del decennio, il primo anime in concorso a **Locarno** e candidato all'**Oscar**. Dal 25 febbraio.

PLANET MANGA newsletter

Il manga da cui è stato tratto il celebre anime su Crunchyroll

SING "YESTERDAY" FOR ME 1 (di 11)

Una storia illuminante sulle scelte, i sogni, le illusioni che ci impediscono di trovare la felicità

Quante volte ci è capitato da piccoli di chiedere ai genitori di comprarci un giocattolo? Quel **desiderio** così intenso nel tempo si è spento. Ci sono però desideri che non si dimenticano, brani che il nostro cuore non smette di cantare, perché troppo belli, malinconici, seducenti. La serie in **undici volumi** di **Kei Toume** che ha ispirato **l'omonimo anime visibile su Crunchyroll** danza sulle note dei **sentimenti non corrisposti**, dei **sogni infranti**, delle **cose perdute** che continuiamo ostinatamente a cercare. Attraverso **Rikuo**, **Haru**, **Shinako** e non solo scopriamo che i sentimenti non si possono controllare. Apprestiamoci a conoscere una storia intrisa di tutta **l'essenza della cultura giapponese**, che esalta la bellezza nella **semplicità**: sono vicende di **vita vera** in cui ogni lettore può identificarsi. Chi vive di lavoretti. Chi non ha ancora deciso la propria strada. Chi sembra essere "arrivato", ma nasconde **qualche segreto**. Chi fa dell'amore il centro della propria vita. E se è vero che in una cultura sensazionalistica come la nostra diamo troppa importanza all'essere *speciali*, queste storie ci mostrano come chiunque abbia **nemici da sconfiggere**, **mete da inseguire**, **tesori da trovare**. Ciascuno è il protagonista della propria storia. Periodicità mensile, il **n. 1** dall'**11 febbraio**. ■

YESTERDAY WO UTATTE © 1998 by Kei Toume/SHUEISHA Inc.

Riflettori su…

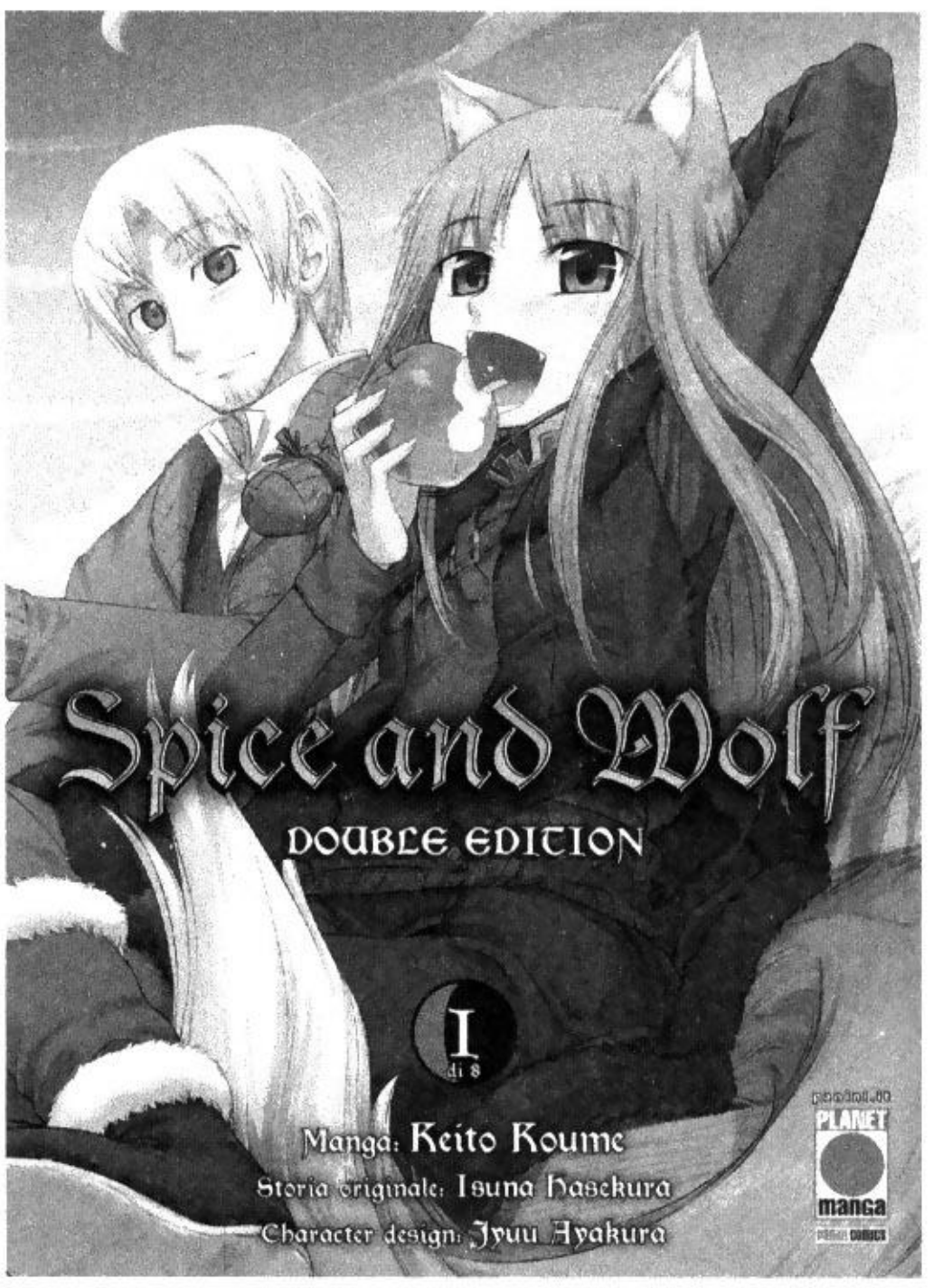
Parchment and Wolf 1

Abbiamo conosciuto **Koll** sulle magiche pagine di ***Spice and Wolf***, quando era un ragazzino. Ora è cresciuto e intraprenderà un viaggio per realizzare un importante obiettivo che potrebbe condurlo a cambiare la vita di migliaia di persone (e a danneggiare la più sacra delle istituzioni…). Insieme a lui ci sarà un'inaspettata compagna di viaggio, **Myuri**, la figlia di **Kraft Lawrence** e **Holo**. Oltre alla riproposta in versione "doppia" di *Spice and Wolf*, questo mese esordisce anche ***Parchment and Wolf***, sequel della serie principale tratto, come questa, da una serie di light novel. ■

Riflettori su…

Spice and Wolf Double Edition 1 (di 8)

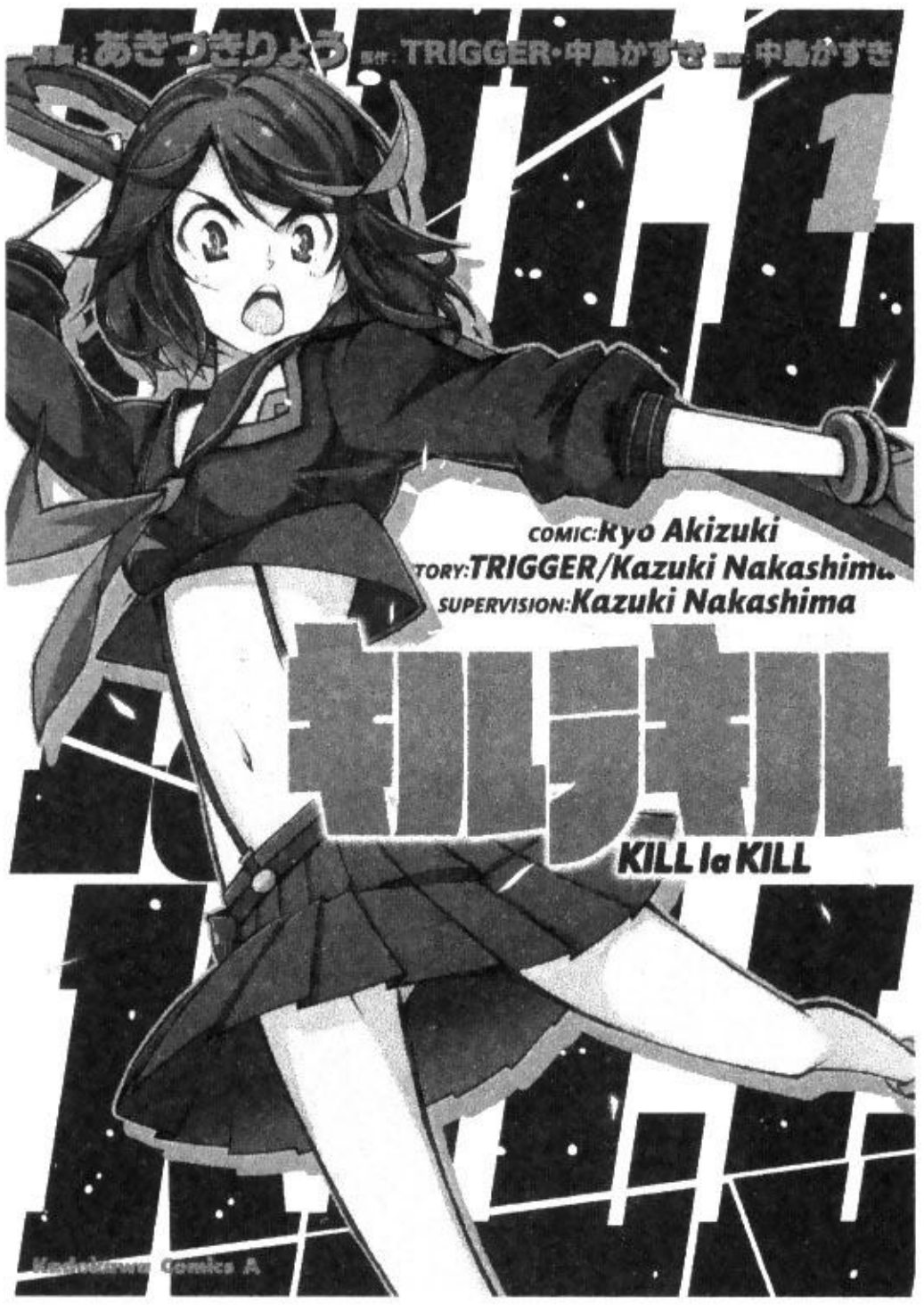
Sempre in giro fra paesi e città per acquistare e vendere prodotti di ogni tipo, **Kraft Lawrence** è un **mercante** in cerca dell'affare che possa permettergli di aprire un negozio. Un giorno si ritrova sul carro una **ragazza nuda**… ma non una ragazza qualsiasi: una ragazza con orecchie e coda da lupo! Lei è **Holo** e con questa strana compagna inizierà un viaggio ricco di fascino alla scoperta del mondo. Torna in una **nuova edizione** che prevede **due albi originali a volume** l'adattamento a fumetti di una delle più note serie di light novel giapponesi, dalla quale è nato anche un anime. ■



Riflettori su…

Kill la Kill Complete Edition

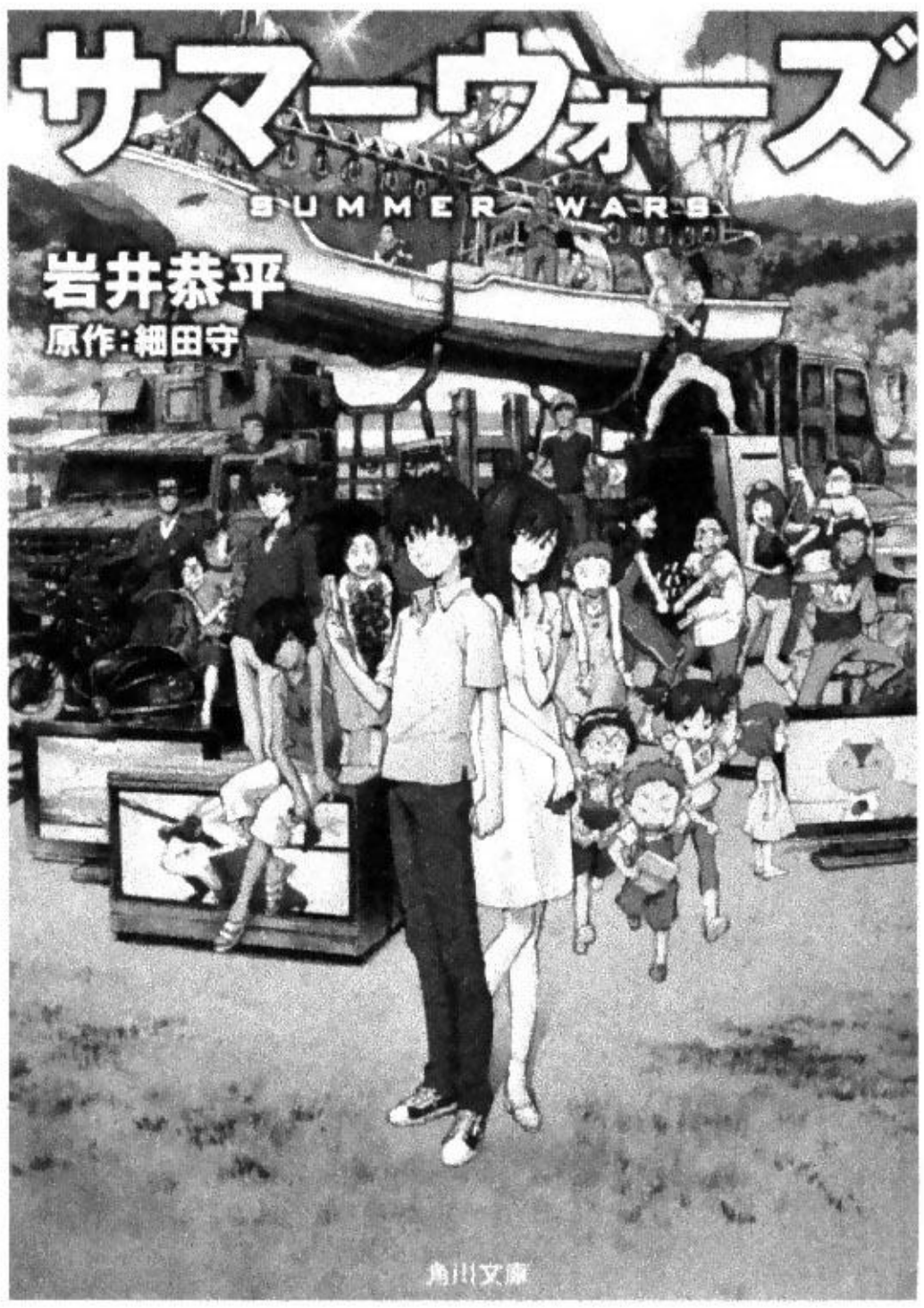
Ryuko Matoi continua a ripeterlo: *"Scoprirò chi ha ucciso mio padre!"*. Prima di portare a compimento la missione, però, dovrà abituarsi alla sua nuova, **scandalosa divisa scolastica**… e dovrà anche affrontare il consiglio studentesco dell'**Istituto Honnouji** presieduto dalla bellissima **Satsuki Kiryuin**, la quale, con pugno di ferro, domina la scuola, la città e, presto, il mondo intero… Dall'omonimo **anime** di grande successo disponibile su Netflix, una **saga completa** ricca di humour e azione. I **tre tankobon originali** sono qui raccolti in un **volume autoconclusivo**. ■



Riflettori su…

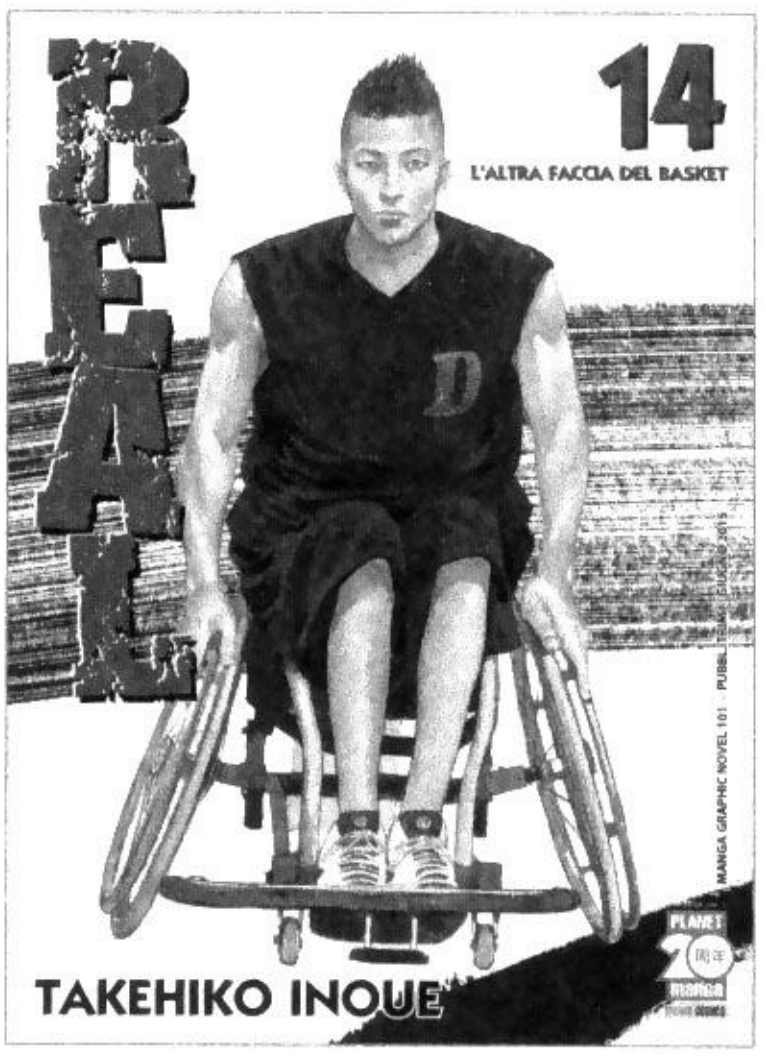
Summer Wars Il romanzo

Terminato il secondo anno di liceo, **Natsuki** chiede a **Kenji** di accompagnarla al paese natale per le vacanze estive: dovrà fingere di essere il suo fidanzato. Nel frattempo a **Oz**, il mondo virtuale che regola quello reale, la diabolica intelligenza artificiale ***Love Machine*** sta per provocare una catastrofe planetaria… Arriva in libreria il **romanzo** tratto da *Summer Wars*, il noto **film d'animazione** giapponese pluripremiato in tutto il mondo. Un mix perfetto di **critica sociale** e **fantascienza visionaria**; una storia d'amore sui generis *combattuta* il tempo di un'estate. ■



NEWS DAL GIAPPONE

A sei anni dall'uscita del n. 14, è arrivato a fine 2020 il 15° tankobon di *Real* di **Takehiko Inoue**. Per l'occasione, i fan hanno partecipato a un concorso che metteva in palio simpatici gadget legati alla serie. ■



Concluso *Samurai 8 – La leggenda di Hachimaru*, **Masashi Kishimoto** si occuperà di soggetto e sceneggiatura dei nuovi capitoli di *Boruto – Naruto Next Generations*. Ai disegni sempre **Mikio Ikemoto**. ■

Era nell'aria e ora è ufficiale: *Bessatsu Shonen Magazine* ha annunciato che ***L'attacco dei giganti*** verrà riproposto **interamente a colori**. ■

Tra le uscite recenti spicca l'esordio di *Burn the Witch*, la nuova serie dell'autore di *Bleach* **Tite Kubo**. Doverosa menzione anche per *Black Clover* 26, *Seraph of the End* 22, *Beastars* 21, *Black Butler* 30 e *Chainsaw Man* 9. ■

L'anime...

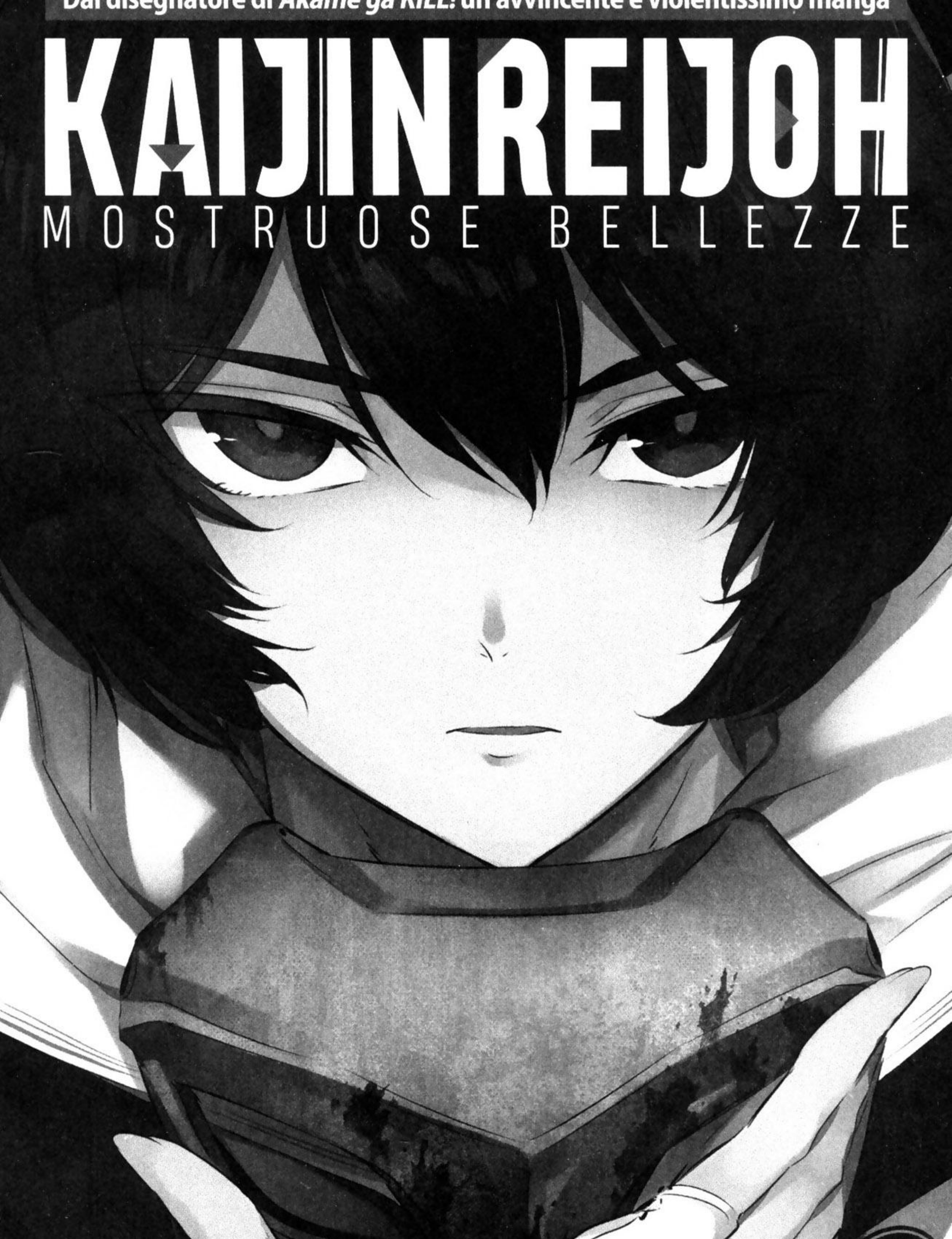
City Hunter Private Eyes

Il più recente film di *City Hunter*, uscito nel 2019 e disponibile su Netflix e Prime con doppiaggio in italiano, ci mostra **Ryo Saeba** accorrere in aiuto della modella **Ai Shindo**, inseguita da loschi individui intenzionati a rapirla. Ben presto apprendiamo che a rischiare non è solo Ai, ma l'intera Shinjuku. Non mancano i consueti comprimari: Umibozu, Miki, Saeko e Kaori, sempre armata di megamartelli per placare i bollori di Ryo. C'è poi **Shinhi Mikumi**, amico di infanzia di Kaori e ora facoltoso imprenditore interessato a riallacciare i rapporti con la ragazza. Bonus: l'apparizione delle tre sorelle Kisugi, le famose ladre **Cat's Eye**! Un omaggio all'altra grande serie di **Tsukasa Hojo**, con una chicca in più: in questa occasione scopriamo infatti perché è **Falcon** a occuparsi del loro locale... 96 minuti di azione e risate da non perdere! Qui sotto, la cover della **splendida raccolta antologica** del personaggio di Hojo uscita quasi tre anni fa e tuttora disponibile in libreria e su panini.it. ■

Dal disegnatore di *Akame ga KILL!* un avvincente e violentissimo manga

KAIJIN REIJOH

MOSTRUOSE BELLEZZE



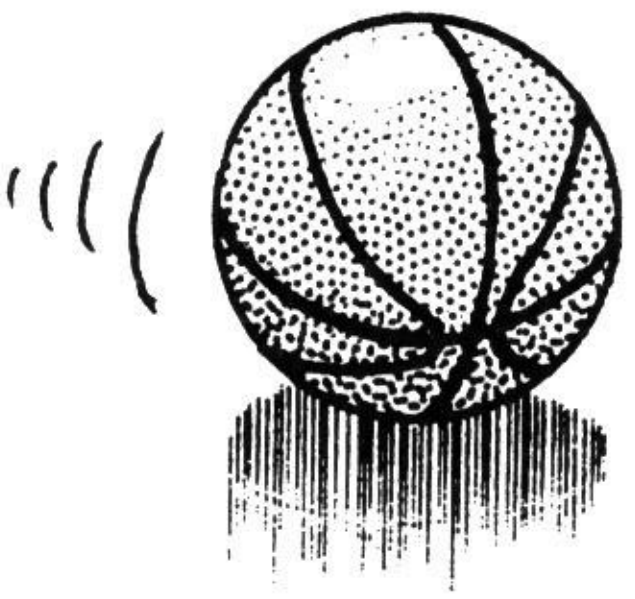
PLANET manga

Quando la mente non regge più la sofferenza si trasformano in brutali assassini. Solo alcune ragazze possono fermarli: le mostruose bellezze note come Kaijin Reijoh!

Di Tetsuya Tashiro | In fumetteria

panini COMICS
panini.it

KAIJIN REIJOH © 2019 Tetsuya Tashiro/SQUARE ENIX



ATTENZIONE

Questo fumetto si legge come in originale:
da destra verso sinistra, partendo dall'ultima pagina.
Andate quindi in fondo all'albo per iniziare la lettura!

STORIA E DISEGNI
TAKEHIKO INOUE

Traduzione
Manuela Capriati

Lettering
Acrobat

Edizione italiana a cura di
Francesca Romana Guarracino

Slam Dunk 17 è una pubblicazione di Panini S.p.A. Redazione e direzione: Panini Comics, viale Emilio Po 380, 41126 Modena. panini.it Stampato presso LEGO - 38015 Lavis - Trento. Distribuzione per il circuito librario: Pan Distribuzione, via Cesare Della Chiesa 219, 41126 Modena (telefono 059.382.111).
SLAM DUNK © 1995, 2021 by Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc. All rights reserved. Translation by Panini S.p.A. Published by Panini S.p.A. Under the Exclusive License and Authorization of I.T. Planning, Inc.

Amministratore delegato **Aldo H. Sallustro** Direttore editoriale **Marco M. Lupoi** Direttore mercato Italia **Alex Bertani** Marketing **Renato Franchi**, **Enrico Battilani**, **Andrea Guidetti**, **Matteo Montanari** Publishing manager Italia **Sara Mattioli** Coordinamento editoriale **Alessandra Marchioni** Redazione **Marco Bazzocchi** (caporedattore), **Sonia Minen**, **Enrico Ferraresi** (coordinamento promo e Web), **Paola Locatelli** (responsabile linea grafica), **Sara Martelli**, **Valeria Silingardi** Ufficio licensing **Elisa Panzani** Art director **Mario Corticelli** Ufficio materiali e fornitori **Alessandro Nalli** (coordinamento), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarelli**, **Simone Guidetti**, **Linda Leporati**, **Fabio Melatti**
Hanno collaborato **Donatella Sedda**, **Elisa Lodesani**

SLAM DUNK 1/16 (€ 7,00 cad.; nn. 1/4 prime ristampe) e gli altri volumi arretrati della linea editoriale PLANET MANGA possono essere acquistati su panini.it. Per spese di spedizione, modalità di acquisto e disponibilità aggiornata degli albi vi invitiamo a visitare il sito.

FSC
www.fsc.org
MIX
Paper from responsible sources
FSC® C115044

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

L'inizio del match tra Shohoku e Sannoh Kogyo vede i ragazzi del coach Anzai lucidi e in forma. La squadra di Akagi sta tenendo testa al "re" ed è in vantaggio, ma la partita deve ancora entrare nel vivo...

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-8891298294

Per altri manga seguiteci
su Telegram: @Wicked_Manga
Wicked
Manga